

10 ANOS DE NINTENDO 64
• OS JOGOS
• AS CURIOSIDADES
• OS MELHORES MOMENTOS
SELO Nintendo OFICIAL
Nintendo World
FUTURO
O GameCube ainda reina!
SUPER PAPER MARIO
SPLINTER CELL DOUBLE AGENT
TOMB RAIDER: LEGEND
BATEN KAITOS ORIGINS
TUDO ISSO E MUITO MAIS, AINDA ESTE ANO!
Exclusivo!
• FINAL FANTASY III
• CHILDREN OF MANA
• LOST MAGIC
TRÊS RPGs DE PESO PARA O NINTENDO DS
Batalhas online
POKÉMON DIAMOND & PEARL
A NOVA GERAÇÃO DE MONSTRINHOS QUE VAI REVOLUCIONAR NO DS
Ele está chegando
THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS
PARA RESOLVER SUA CRISE DE ABSTINÊNCIA, CONHEÇA FASES INTEIRAS DA MAIOR AVENTURA DE LINK
COM O MELHOR DA NINTENDO POWER
WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR
REVIEWS ARRASADORES
DRAGON BALL ADVANCED
A nova luta pelas Esferas do Dragão no GBA
MEGA MAN BATTLE NETWORK 6
O robozinho em duas aventuras
TEEN TITANS
Os jovens titãs vão quebrar tudo no seu GameCube
Nº 98
R$ 7,50
9 771516 189008



EDIÇÃO 98 • AGOSTO DE 2006

ÍNDICE



Aha, uhu! O GameCube é nosso!

52
Vasculhamos o baú da Nintendo e descobrimos que o GameCube ainda tem muita lenha para queimar.



Uau... tá brilhando!!

28
Grandes jornadas e criaturas mágicas o esperam em ***Final Fantasy III*, *Lost Magic* e *Children of Mana*.**



42
Todos os detalhes da Goron Mines e da relaxante pescaria de Link, em *Twilight Princess*.

Nosso critério de avaliação

OURO
10



8,0 - 9,5



7,0 - 7,5

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas Nintendo World indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!

Correio N

Legado e tradição



Essas duas palavras revelam muito sobre a Nintendo e seus video games. Resolvi falar em legado e tradição depois de receber centenas de e-mails e cartas dizendo que não há mais jogos para GameCube, que a plataforma está esquecida e outras coisas do tipo. Quem acompanha a empresa sabe que isso é mais comum do que parece. Embora o DS tenha sido muito mais divulgado este ano, a Big N continua no mesmo ritmo de sempre com o GameCube e suas plataformas anteriores, sem atolar o mercado com um sem-número de jogos – correndo o risco de comprometer a qualidade do software –, mas colocando nas prateleiras das lojas games que, em sua maioria, ficam na mente das pessoas e são lembrados com boa visão. A Nintendo sempre foi assim, desde o NES mantém um controle rigoroso sobre seus jogos. O Cube não foi esquecido, e a matéria de capa desta edição é a prova disso. Separamos alguns dos jogos que poderemos jogar ainda este ano. A safra é uma das melhores de todos os tempos, afinal, não é sempre que temos jogos das séries mais tradicionais, como *The Legend of Zelda* e *Super Paper Mario*, além de grandes títulos como *Baten Kaitos Origins, Tomb Raider: Legend* e *Splinter Cell Double Agent*, entre outros. Como sempre, os jogos não significam muito em número, mas em diversão e qualidade, são dignos de medalha.

Ronaldo Carlini Testa
Editor

Rapaz perguntador

Gostaria de fazer algumas perguntas:
1) Todo final de ano, sai um *Mario Party*. Isso vai acontecer novamente este ano? Se sim, *Mario Party 8* será para Wii ou GameCube?
2) Aquele cara do vídeo do *Fire Emblem* Wii é o Sothe? Achei muito parecido.
3) *Pokémon Pearl & Diamond* terá ou não uma nova geração completa de Pokémon? Por que eles não anunciam logo os novos monstrinhos? Eles realmente serão lançados no Japão em setembro?
4) Sonic e Bomberman estarão em *Super Smash Bros. Brawl*?
5) *Tales of the Tempest* tem uma mínima chance de aparecer no ocidente? Talvez não haja respostas concretas, mas qualquer palpite vai servir, se tiver fundamento, é claro.

Henrique Ghizzi Rezende
por e-mail

1) Rapaz, fontes confiáveis nos garantem que ainda não há nada decidido sobre a oitava festa de Mario. Se dependesse de nós, MP8 sairia tanto para GameCube quanto para Wii – quem não gostaria disso?
2) É ele mesmo.
3) Não vamos responder, camarada. Corra para o Planeta Pokémon (pág. 36), onde nós contamos tudo o que sabemos sobre os monstrinhos.
4) Apesar de nosso astuto Ricardo Farah ter sugerido (NW 97) a presença do porco-espinho entre os gladiadores, tudo não passa de saudável especulação. Já mandamos prender o responsável por isso.
5) Chances mínimas sempre existem, Henrique. Aliás, as chances de *Tales of the Tempest* sair no ocidente são de 50%: ou ele sai ou ele não sai.
6) Não, não. Isso está definitivamente fora de nossos planos.

Complexo de Homem-Aranha

Oi, NW! Tudo bem?
Preciso saber urgentemente se o Wii só sai em novembro. Também quero saber onde eu acho só o adaptador Wi-Fi do DS para PC (Windows XP), porque não acho em nenhum lugar. Na edição #96 (pelo menos na que eu comprei), não aparece a definição do jogo *Mega Man Battle Network 6*. Aparece a mesma definição de *Dragon Ball: Advanced Adventure*. Foi muito engraçado quando abri a NW #96 na seção Correio N - pensei que o Testa estava achando que era o Homem-Aranha atirando uma teia! Li na hora a carta e vi que era uma coisa completamente diferente.

p.renaux
por email



Diz aí, p.renaux. Tu é francês, rapaz? Pega essa resposta urgente, então: o Wii sai em novembro somente na Europa, que é um continente meio atrasado, entende? No resto do mundo, menos no Brasil, ele sai em... novembro também. Tempo suficiente para você entrar em contato com nossos anunciantes para comprar o famigerado Nintendo Wi-Fi USB Connector. Nossa experiência no ramo indica que os mercadores livres devem cobrar em torno de 150 moedas de R$ 1 pelo artefato. Já o texto repetido da edição 96 não foi um erro – *Mega Man* é

ATENÇÃO!

A Nintendo World se reserva o direito de editar as cartas ou e-mails recebidos para melhor adequá-los à nossa diagramação. Qualquer tipo de correspondência será respondida apenas na seção "Correio N", não havendo outra forma de resposta a contatos. Não disponibilizamos qualquer tipo de serviço de dicas (via telefone, e-mail ou carta), pois reservamos um espaço interno para isso.

Envie e-mail para:
redacao@nintendoworld.com.br
Ou carta para:
Revista Nintendo World
Rua Heitor Penteado, 813
Sumarezinho – São Paulo/SP
CEP 05437-000
Fax: (011) 3864-7331

mesmo muito igual a *Dragon Ball*. Ok, é mentira: confira as informações corretas sobre Mega Man nesta edição. E Ronaldaux Testà não estava mesmo atirando uma teia, mas ele continua achando que é o Homem-Aranha.

24 Horas

Olá, galera. Eu gostaria de dizer que sou muito fã da NW e também da Nintendo. Eu gostaria de saber qual é a data do lançamento oficial do DS Lite aqui no Brasil. Eu já o vi à venda em alguns sites, mas não sei se já foi lançado oficialmente. Eu também gostaria de saber o que vocês acham das pessoas que baixam o emulador e as ROMs de algum console, mas só para testar o jogo e depois de 24 horas, eles a deletam do computador.

Tasso Gasparini
por e-mail

Tasso, a gente acha que as pessoas que baixam emulador só para testar e deletam depois de um dia são muito legais – pronto, pode apagar agora. Quer dizer, pode falar para o amigo do seu primo que ele pode continuar fazendo isso, desde que apague depois de 24 horas, senão Jack Bauer vai puxar o pé dele na cama à noite – enquanto ele sonha com o lançamento de algum console oficial no Brasil. Você pode encontrar o DS Lite nas melhores lojas do ramo, mas trata-se de mercadoria importada.

O novo Pokémon

E aí, pessoal da Nintendo Word!
Eu me chamo Caio, tenho 16 anos e sou fã da Nintendo e de Pokémon e agora eu decidi mostrar isso para todo mundo! Gostaria de expor aqui a minha obra de arte. O nome do projeto é "*Pocket Monsters: The Legend Of Mewtwo*" e conta o fim da saga de Mewtwo. A história é relativamente grande e tem destaque para os exclusivos duelos de Pokémon Card e as batalhas com Shadow Pokémon. Os modos de jogo são vários: History, Arena (como em *Pokémon Stadium*) e Minigame. Ainda inclui um disco-bônus com Mangá, trilha sonora dos filmes de Mewtwo e fotos exclusivas! A arte da caixa também ficou muito boa. Estou enviando a caixa (frente e trás) e algumas fotos do jogo.



Caio,
por e-mail

Pô, Caio. Só deu para colocar a caixa aqui, mas manda o game aí pra gente jogar, vai? Enquanto esperamos, imaginamos como Mewtwo se sairia nessa história relativamente grande e cheia de bônus e fotos exclusivas. E, para confirmar que "a arte da caixa também ficou muito boa", aí vai a imagem da criança para todo mundo ver que você realmente gosta dos pequenos monstros. Agora você tem que responder: vai sair no ocidente?

Muito café, pouco sono

Oi, galera da Nintendo World!
Eu amo muito o trabalho de vocês e dos designers de jogos da Big-N.
Eu escrevi esta carta porque quero ser designer de consoles e jogos. Para isso, além de ter que estudar, é preciso ter jogos na mente, coisa que eu tenho: três da série *Zelda*, um ou dois do *Unreal Tournament*, uma trilogia da série *Mario Bros.* e várias do *Conker*. Eu também desenhei vários Game Boy - uns 13 modelos, três grandes videogames maravilhosos e, para terminar, inventei sete personagens para dois jogos, um que fala de guerra entre gangues e outro de guerreiros com super poderes. Bem, pena que não posso fabricar esses jogos da Nintendo - se vocês me ajudassem, né, mas deixa pra lá. Eu também queria saber qual é o trabalho do Miyamoto. Mandem esta carta a ele, tá? Respondam esta carta no meu hotmail também.
Abraços!

Cesar Magno
por e-mail

Ave, Cesar!
Dinheiro para investir nas suas idéias a gente não tem, mas que tal juntar forças com o Caio da carta anterior e tentar conquistar o mundo? As melhores coisas da vida começaram assim – foi o que nos disseram ali na esquina. Quanto ao trabalho do Miyamoto, existem controvérsias. Algumas pessoas afirmam que ele não passa de um personagem criado pelo Mario e que seu trabalho seria resolver problemas de encanamento entupido. Já a ala mais radical acredita que Mr. Miyamoto é só um conceito abstrato que habita a mente de cada jogador que gostaria de ser designer de games da Nintendo. Ah... Designer é o cara que, em resumo, cria o conceito dos jogos. NW



CARTA DO MÊS

A carta de 1 km!

Saudações, pessoal da Nintendo World.
Compro a revista há pouco tempo (a primeira foi a #73) e tenho poucos consoles, mas sou nintendista e tenho muito a falar para vocês:
1) Acompanho firmemente o desenvolvimento dos consoles de nova geração e, com o perdão da palavra, o Wii no início parecia um fracasso... mas com o passar do tempo, a Nintendo revelou um console de qualidades imbatíveis, muito diferente do que eu imaginava.
As concorrentes não souberam agradar aos seus consumidores, criando consoles idênticos aos seus antecedentes e com preços altíssimos. Penso que isso acontece porque elas não têm a mesma experiência da Nintendo para agradar aos gamers. Talvez porque elas sejam jovens no mundo dos games. Se a Sega ainda existisse, aí sim.
2) O Wii é perfeito, mas vocês me deixam chateado quando dizem que ele não foi feito pensando nos gamers hardcore ou que ele não foi feito para nos agradar. Muito pelo contrário, observem isto: como meu tio e muitos amigos meus (não-gamers) iriam se interessar pelo Wii se eu não comprasse um? Nós até já estamos pensando nos futuros MMOGs que vamos jogar juntos. É emocionante!
3) Agora as perguntas:
a) Como jogaremos com o nunchaku (é assim que escreve?) e o headset ao mesmo tempo? Eu queria que o nunchaku fosse sem fio.
b) O Wii virá com dois Wii-motes? E dois nunchakus?
c) É verdade que o Wii-mote vai usar pilhas? Se for, como poderemos ficar horas e horas passando a desgraça do templo da água em *Zelda*?
d) Bem que vocês poderiam fazer uma matéria especial explicando a conexão online do Wii. Não entendi o Sr. Iwata na edição #96.
4) Que bom que eu não havia comprado um DS. Porque agora eu vou querer um Lite preto! Mas há uma dificuldade para achar DS e GBA. Vocês bem que podiam, em toda edição, indicar lojas influentes de games em cidades como Belo Horizonte, Porto Alegre, Campinas... ...não é só São Paulo que existe não, tá?
5) Vou comprar *Pokémon Diamond* ou *Pearl*. Muita gente, quando viu as imagens dos games, se decepcionou... ...só de poder passar meus monstrinhos de Emerald e Leafgreen para o DS e obter todos os monstrinhos em trocas com o mundo inteiro já é o suficiente. Certo?
6) E mais uma coisa! Antes de essas versões serem lançadas e os monstrinhos terem sido revelados, vocês poderiam fazer um manual com os 500 monstrinhos... ...seria o guia para todos os treinadores brasileiros.
7) E mais uma coisa ! Parem de chamar o Link de garoto Kokiri.
Valeu pela paciência, povo da NW!

Thiago Dias
por e-mail

1) Thiagão, é o seguinte: cada um é cada um, o que importa é o respeito. Sem dúvida, o Wii enfrentou muita desconfiança quando foi anunciado, mas eventos como a E3 servem para mostrar que o avanço e as novidades estão surpreendendo muita gente.
2) Faz parte do nosso plano apresentar o Wii como console para jogadores casuais. Com essa abordagem, conquistamos pais, mães, tios e avós. Tudo para que, num prazo de dois a quatro meses, todos os bípedes tenham se transformado em jogadores hardcore como você.
3) a) Nada que um pouco de improviso não resolva.
b) Ninguém sabe ainda, Thiago. Será?
c) Provavelmente pilhas recarregáveis de alta capacidade serão suficientes para você ir e vir com Link. Acredite: é mais fácil a sua energia acabar primeiro.
d) Com o Wii em mãos, será uma das primeiras coisas que faremos.
4) Já estamos entrando na Justiça com sete vias autenticadas contra os displicentes shoppings de BH, Thiago. Onde já se viu, rapaz?
5) A seção Planeta Pokémon pode dizer se você está certo ou não.
6) Estamos tentando convencer o Testa. Seria um guia mais útil que o livro do Parreira, na pior das hipóteses.
7) Hei, Link! Você é um garoto Kokiri! huahuahua

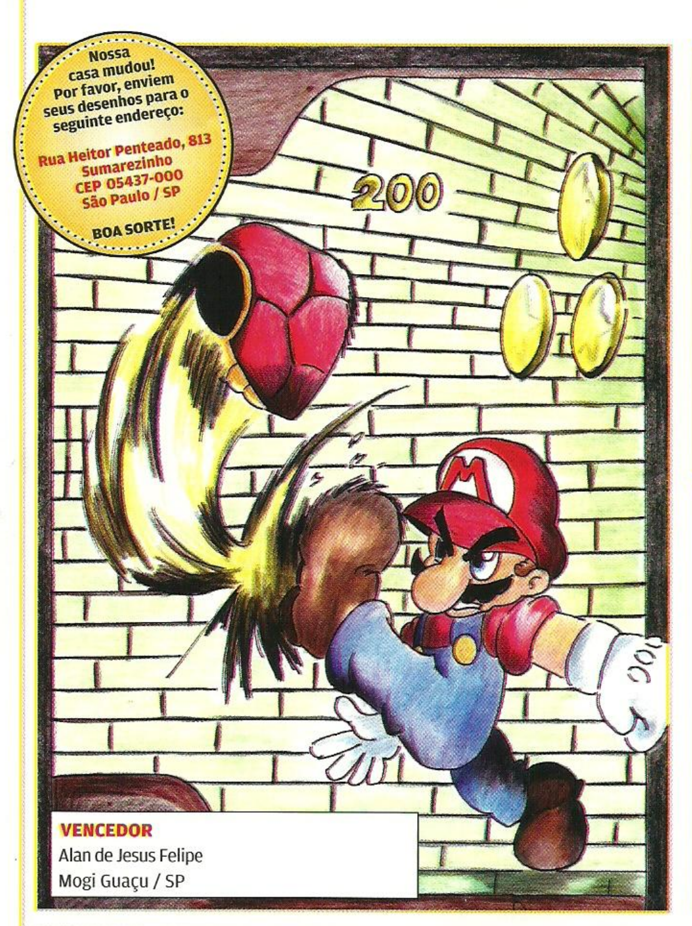
Picto Arte

Mande seu desenho para: **Revista Nintendo World Picto Arte – R. Heitor Penteado, 813 – CEP 05437-000 – São Paulo/SP**. Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade. No verso do desenho (ou da pintura) deverão estar, de forma bem legível, o seu nome, idade, endereço completo e telefone para contato. Boa sorte!

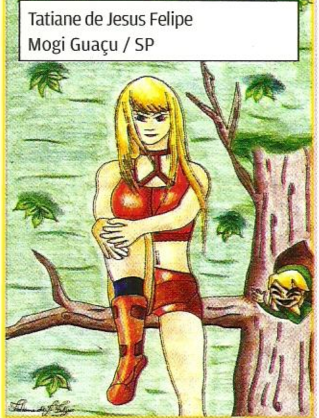
Nossa casa mudou! Por favor, enviem seus desenhos para o seguinte endereço:

Rua Heitor Penteado, 813
Sumarezinho
CEP 05437-000
São Paulo / SP

BOA SORTE!



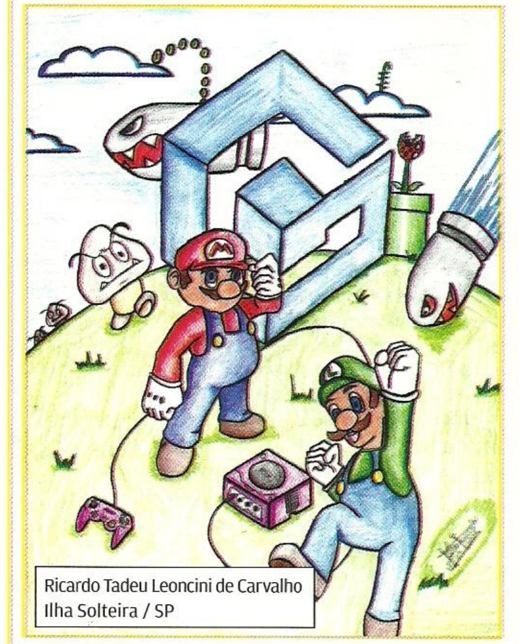
VENCEDOR
Alan de Jesus Felipe
Mogi Guaçu / SP



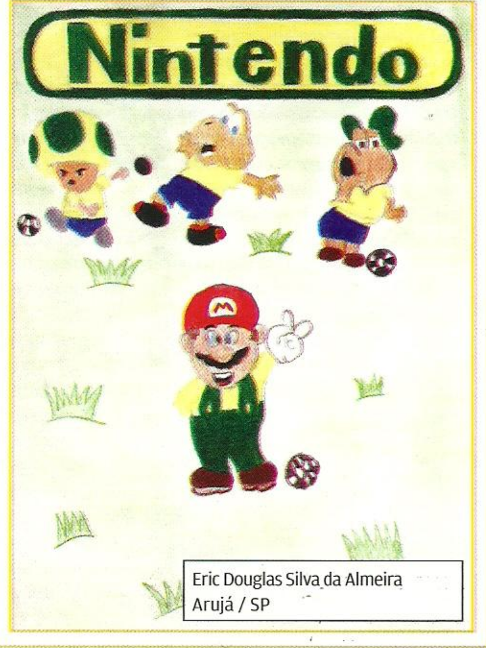
Tatiane de Jesus Felipe
Mogi Guaçu / SP



Luiz Gustavo de Paiva Sales
Contagem / MG



Ricardo Tadeu Leoncini de Carvalho
Ilha Solteira / SP



Eric Douglas Silva da Almeira
Arujá / SP



André Forastieri
EDITOR
André Martins
PRESIDENTE



REDAÇÃO
Odair Braz Junior
Diretor de Redação
Fabio Santana
Editor Executivo
Ronaldo Carlini Testa
Editor
Renato Bueno, Rodrigo Guerra e Ricardo Farah
Redação

Bruno Doiche
Diretor de Arte
Andressa Nozue, Homero Letonai, Robson Teixeira e Stephanie Lawrence
Designers

Claudio Prandoni, Fabio Barros, Gustavo Petró, Henrique Sampaio, JP Nogueira, Orlando Ortiz, Ronny Marinoto, Tiago Furlan (textos), Henrique Minatogawa (revisão), Robson Teixeira (ilustração) e André Rodrigues (tradução)
Colaboradores

NEGÓCIOS
Pablo Miyazawa
Gerente de Projetos

COMERCIAL
Ana Paula Gonçalves
Gerente Comercial
Leandro Ribeiro
Gerente Comercial de Assinaturas
Cinthya Müller e Oswaldo Junior
Assistentes Comerciais
Alexandre Perussi e Andréa Vieira Pedro
Atendimento ao leitor

PUBLICIDADE
Luciana Eschiapati
Gerente de Negócios
Gabriela Llovet e Isac Guedes
Executivos de Contas

WEB
Eduardo Fernandes
Coordenador de Conteúdo
Aleksandro Neri Botelho
Webmaster
Fernando Nogueira
Webdesigner
Fábio Barros
Editor Gameworld

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
André Jaccon
Supervisor Técnico
Eduardo Fleury
Suporte Técnico

PRÉ-IMPRESSÃO
Luiz Marcelo Noronha
Produtor Gráfico
William Domingos
Secretário Gráfico

FINANCEIRO
Priscila Santos
Gerente Financeira

Nintendo World 98, agosto de 2006, é uma publicação da Futuro Comunicação
ISSN 1516-1892

REDAÇÃO, PUBLICIDADE, ADMINISTRAÇÃO E CORRESPONDÊNCIA:
Rua Heitor Penteado, 813, Sumarezinho, São Paulo/SP CEP: 05437-000
Tel.: (11) 6877-6088 Fax: (11) 6877-6088 ramal 318
www.futurocomunicacao.com.br

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
Para falar sobre assinatura (renovação, atraso, pagamento, mudança de endereço e reclamações):
E-mail: assinaturas@futurocomunicacao.com.br
Site: www.futurocomunicacao.com.br
Tels.: (11) 6877-6056/6877-6057
de segunda a sexta das 9h às 18h
Fax: (11) 6877-6088 ramal 110
Cartas: Rua Heitor Penteado, 813, Sumarezinho – CEP 05437-000 SP - SP

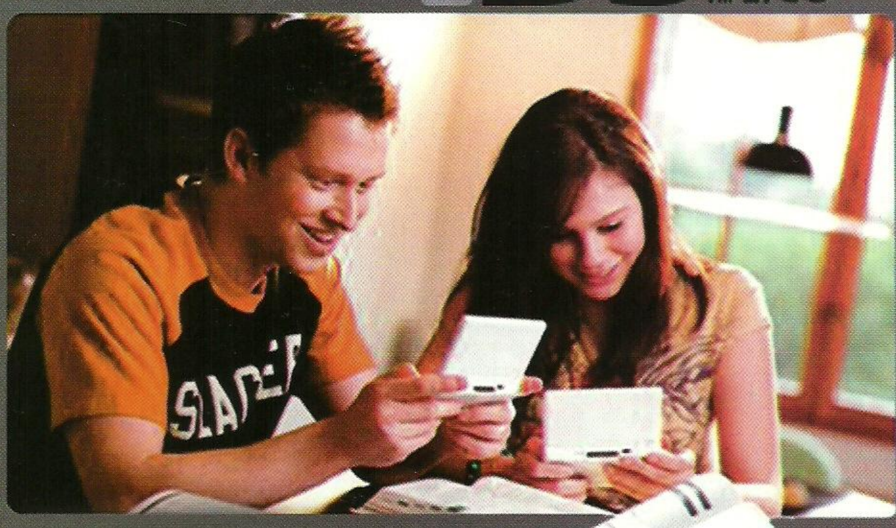
PARA ANUNCIAR:
publicidade@futurocomunicacao.com.br
site: www.futurocomunicacao.com.br
fone: (011) 6877-6051/6877-6052
6877-6053/6877-6054
fax: (011) 3673-9347

Impressão Plural
Distribuição DINAP



Super Lançamento

NINTENDO DS™ Lite



R$ 699,00

10x 69,90

5% à vista

- melhor resolução
- mais compacto
- com novo design



Na compra do Nintendo DS no Submarino você ganha um boné do Nintendo DS de brinde.

Lighter. Brighter.

NINTENDO DS™ Lite



Promoção válida para os primeiros 50 compradores.

Notícias

QUEM? O QUÊ? ONDE? COMO? QUANDO? POR QUÊ?

Wii chegando em outubro?

Depois de ter roubado a cena na E3, o Wii vem fazendo o maior rebuliço no mundo dos games. Quando ele será lançado? Quanto custará? Quais jogos estarão disponíveis no lançamento do console? Essas e outras questões andam pipocando pelas comunidades na internet e, para falar a verdade, enquanto a Nintendo não se pronunciar oficialmente, elas não serão devidamente esclarecidas. A empresa promete que revelará todos os detalhes do Wii em setembro, incluindo a data de lançamento e seu preço que, segundo seu presidente Satoru Iwata, não ultrapassará os US$ 250, com previsão do mês de novembro. Porém, enquanto não sabemos as respostas, temos que nos contentar com o que andam dizendo sobre o console mundo afora. Para começar, notícias bombásticas: no começo de junho, uma revista infantil de esportes indicou que o Wii chegaria no dia 06 de novembro. Dias depois, a CNN Money, uma das mais confiáveis fontes de notícias do mundo, afirmou que a Nintendo estaria preparando um lançamento antecipado do Wii! Sabendo a data de lançamento do console concorrente, a Nintendo estaria planejando a chegada do Wii para outubro - ou setembro, ainda que com chances remotas. Segundo a CNN Money, a afirmação teve como base os comentários de pessoas que trabalham com a indústria dos games. O analista Paul-Jon McNealy, do American Technology Research, respeitado instituto de pesquisas norte-americano, disse que a Nintendo já deu início à produção do console e tem a oportunidade de lançá-lo com antecedência, ao contrário da concorrente.

Após tais especulações, um porta-voz da Nintendo se pronunciou: "A Nintendo ainda não anunciou uma data de lançamento, mas continua comprometida em lançar o extraordinário console no quarto trimestre de 2006". Apesar de a Nintendo não ter confirmado de fato a produção do Wii, empresas como ATI e Pixart Imaging, que fabricam o chip gráfico e o sensor de movimentos do Wii-mote, respectivamente, já informaram que estão trabalhando a todo vapor na produção dos dispositivos.

Muitos também andam se perguntando se a Nintendo dará conta de disponibilizar um número suficiente de consoles no lançamento do Wii. Com a crescente demanda de consumidores, os japoneses tiveram dificuldade em encontrar o DS Lite nas primeiras semanas após o lançamento do portátil na Terra do Sol Nascente. Apesar de a escassez ter praticamente chegado ao fim, alguns temem que o mesmo aconteça com o Wii, principalmente pelo fato de o console ser direcionado a um público-alvo extremamente amplo. Com o objetivo de acabar com a dúvida, Iwata revelou que Wii e DS possuem linhas de montagem separadas e que um não afetará a fabricação do outro.



Com tantos recursos que o controller do Wii trará, um sabre de luz não cairia nada mal também

CHEGA DE GUERRAS, BUSH! JOGUE GAMES...



Nintendo envia pacotão de presentes ao presidente dos EUA

No começo do mês de julho, o presidente dos EUA George W. Bush comemorou seu sexagésimo aniversário. E não é que, em meio a uma pilha de presentes, havia um pacotão da Nintendo? No embrulho, um DS Lite, uma cópia de *Brain Age* e uma carta de congratulações que apresentava o jogo como a distração ideal para suas viagens no Força Aérea Um. Ok, ponto para a Nintendo, mas quem sabe o Sr. Bush não gostasse mais de receber uma cópia de *Advance Wars: Dual Strike* em vez de *Brain Age*.

CURTAS

Clássico do PC chega pela primeira vez em um portátil

Pela primeira vez, o jogo de estratégia *Settlers*, que há anos faz um grande sucesso no PC, chegará a um console portátil da Nintendo, o DS. Em parceria com a equipe Blue Byte, desenvolvedora original da franquia, o jogo chegará no final do ano. Usando a stylus, você construirá vilarejos e administrará a vida de uma comunidade, fazendo-a prosperar. Serão duas campanhas single player, quatro tipos de raças e sete continentes para explorar.

Wii sem Rainbow Six 3: Vegas

Durante o mês de junho, boatos surgiram na net indicando que a Ubisoft lançaria uma versão de *Rainbow Six 3: Vegas* para o Wii, conforme mostrava um release não oficial. A empresa, porém, se pronunciou dizendo que o jogo não será lançado para Wii.



Novo puzzle do criador de Meteos chegando ao DS

A Q Entertainment, notável empresa formada por Tetsuya Mizuguchi (um dos responsáveis pela popularização do gênero musical nos games) e ex-funcionários da Sega, anunciou *Oto wo Tsunagou! Gunpey Reverse*, para Nintendo DS. O puzzle, previsto para o terceiro trimestre de 2006, promete ser o sucessor do imperdível *Meteos*. Com a stylus, o jogador deverá ligar as laterais de um tabuleiro com linhas diagonais, enquanto cria músicas.

MAIS FÔLEGO PARA OS VELHINHOS

Empresa ressuscita franquias da Acclaim

A Acclaim, que fechou as portas em 2004, foi responsável pela criação de inúmeros jogos de sucesso para as plataformas da Nintendo, dentre os quais estão *Shadowman* (popular entre os jogos do Nintendo 64), as notáveis séries *Turok* e *Extreme G*, presentes também no GameCube e muito mais. Desde que a empresa declarou falência, algumas de suas franquias que não foram adquiridas por outras companhias haviam caído no esquecimento. Porém, graças à Throwback Entertainment, diversos jogos da Acclaim sairão do limbo. Os direitos de 12 franquias foram adquiridas pela empresa, como a própria série *Extreme G*, o puzzle *Wetrix*, o jogo de carrinhos de controle-remoto *Re-Volt* e o jogo de plataforma *Vexx*. Embora nenhuma seqüência tenha sido anunciada por enquanto, a Throwback prometeu que levará as séries para a próxima geração de consoles, o que inclui o Wii.



NINTENDO EM SEOUL

Nintendo expandindo mercado

A Nintendo do Japão anunciou a abertura de uma subsidiária na Coréia do Sul, com o intuito de expandir seu mercado na região. A cúpula de diretores da empresa decidiu investir inicialmente US$ 25 milhões em um escritório na capital Seoul, cujo objetivo é aumentar as vendas do portátil DS e preparar a região para o lançamento do Wii. Embora os produtos da Nintendo cheguem ao país por um distribuidor próprio, não há suporte da empresa aos seus softwares, hardwares e nem mesmo jogos e embalagens na língua coreana. Caso não tenha notado, essa é exatamente a nossa atual situação em relação aos produtos da Nintendo. Quem sabe com a chegada do Wii, a emergente economia do nosso país não atraia a atenção da Big N, tal como aconteceu na Coréia do Sul?



A CAMINHO DA CALÇADA DA FAMA

DS nas telonas

Sim, você não leu errado: o DS estreará em um filme nos cinemas! Em *Stormbreaker*, baseado no livro homônimo (aqui no Brasil, *Alex Rider contra Stormbreaker*), o jovem Alex Rider, de apenas 14 anos, é recrutado para uma missão ultra-secreta após a morte de seu tio. O portátil da Nintendo será uma espécie de dispositivo-espião usado por Rider durante suas missões. Seu modelo Hot Rod Red poderá usar um cartão de jogo para ouvir conversas, detectar pessoas no celular e realizar outras regalias que só um agente secreto pode ter. *Stormbreaker* contará com um elenco impressionante para um filme teen: Alicia Silverstone (*Scooby-Doo 2*), Bill Nighy (*O Guia do Mochileiro das Galáxias*) e até Ewan McGregor (*Star Wars: Episódio III*) estarão no filme, que estreará em setembro. O jogo do filme será lançado simultaneamente pela THQ.



Bem que a Nintendo poderia lançar um DS com todos os recursos do agente secreto Alex.

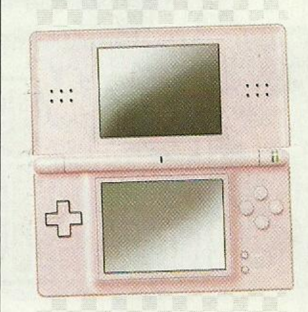
CURTAS

Star Fox: Command terá suporte ao cartucho vibratório

Star Fox: Command **para Nintendo DS, anunciado durante a E3 deste ano, terá suporte ao cartucho com função vibratória – o mesmo utilizado em *Metroid Prime Hunters*, *Metroid Prime Pinball* e *Mario & Luigi: Partners in Time*. Vale lembrar que o primeiro jogo para consoles a utilizar o recurso rumble foi *Star Fox 64*.**

DS Lite para patricinhas

Enquanto temos que nos contentar unicamente com a versão Polar White do DS Lite, os japoneses estão recebendo o quarto modelo da nova versão do portátil, o Noble Pink. Apesar de não vir com a carinha da Hello Kitty, o modelo cor-de-rosa em tom claro deverá agradar principalmente as meninas. Vendido por 16,800 ienes, seu lançamento aconteceu no dia 20 de julho.



Jogue Tetris com Utada Hikaru

Os membros do Club Nintendo, a comunidade japonesa dos fãs da Big-N, terão a chance de disputar uma partida de *Tetris DS* com a maior estrela pop do momento no Japão, Utada Hikaru. O vencedor de uma competição não só terá a oportunidade única de jogar com a cantora (que já confessou seu vício no jogo após fazer a pontuação máxima) como poderá acompanhá-la em sua turnê pelo Japão. Sortudos japoneses...

MAIS UM SUCESSO DO BIGODUDO

O novo Super Mario conquista o mundo

New Super Mario Bros. está sendo um verdadeiro fenômeno de vendas no Japão. Tal como o próprio DS Lite (que desde o seu lançamento japonês, vende mais que todos os consoles somados) a nova aventura do bigodudo está no topo da lista dos mais vendidos há mais de um mês, com mais de dois milhões de cópias vendidas - marca geralmente alcançada apenas pelos jogos lançados na época do Natal.

E, nos EUA, a coisa não é diferente: lançado há pouco mais de um mês, *NSMB* já ultrapassou a marca das 500.000 unidades vendidas, que logo deve chegar a um milhão. Agora responda: quem disse que os jogos 2D estavam em extinção?



POR ENQUANTO, NEM PDF OU FLASH

Opera Browser DS divide a opinião pública

A Nintendo inaugurou no Japão o website oficial do navegador Opera Browser DS, um mês antes do lançamento do software. O que parecia ser uma das melhores novidades para o portátil acabou desanimando alguns usuários, que ao lerem a seção de perguntas e respostas do website, descobriram que o navegador para internet não teria suporte à Flash, arquivos PDF, vídeo e áudio. Pouco depois da informação se propagar, a revista japonesa Famitsu realizou uma pesquisa, constatando que mais de 50 por cento dos usuários ainda estavam interessados no navegador. Até agora, a Nintendo ainda não se pronunciou sobre uma possível versão americana. O jeito é esperar. Quem sabe eles adicionam novos suportes ao software?



UM DS BANHADO À MERCÚRIO

Franquia Mercury chegando ao Wii

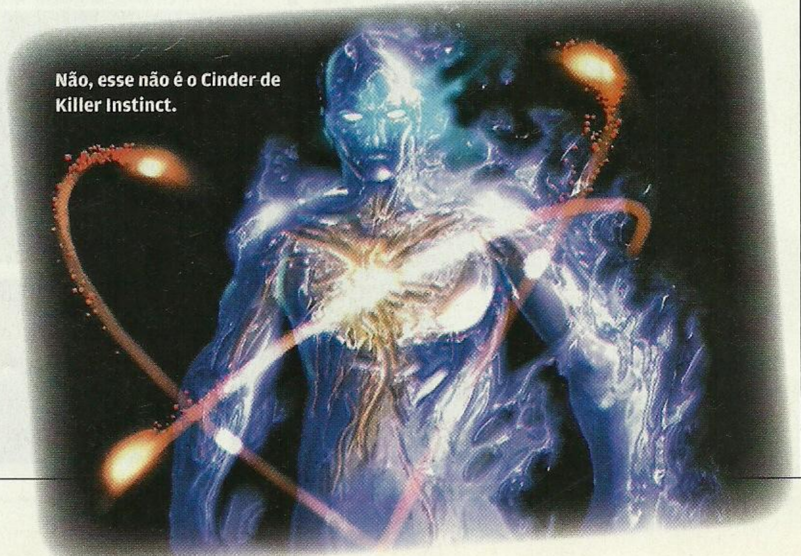
Nem Fred, muito menos Daniela. Ok, a piada foi ruim! No puzzle *Mercury*, seu objetivo é guiar uma bolinha de mercúrio através de labirintos, girando a própria plataforma, como naqueles brinquedinhos de antigamente. E apesar de o jogo nunca ter sido lançado para um console da Nintendo, sua jogabilidade parecia ter sido feita especialmente para o controller do Wii, graças ao sensor de movimentos do console.
Tanta coincidência assim não foi em vão: a Ignition Entertainment revelou que sua seqüência, *Mercury Meltdown*, será um dos títulos de lançamento para o Wii. Como se não bastasse, mais um jogo da série, *Mercury Type R*, chegará ao console da nova geração da Nintendo até o final do ano.



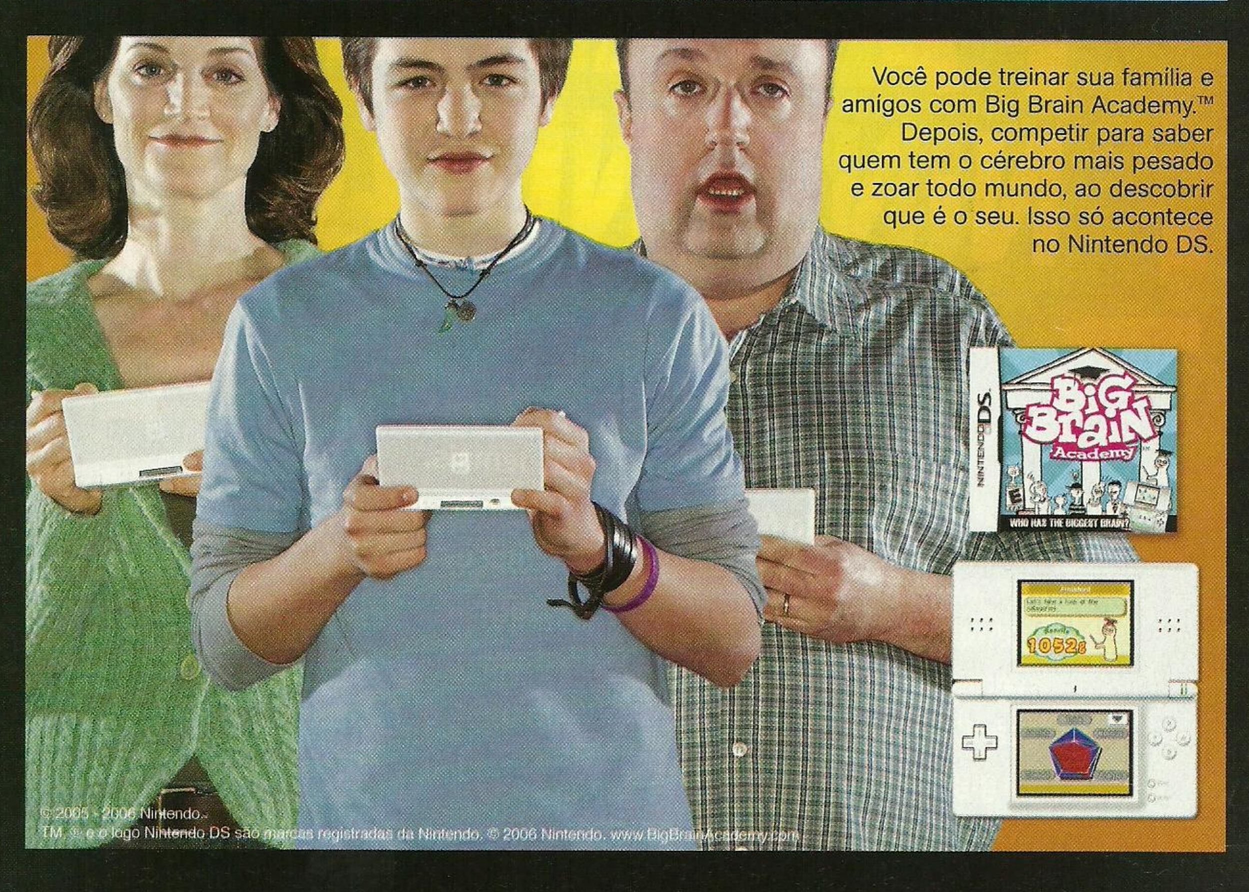
GEIST NO WII?

Estúdio que criou Geist anuncia re-estruturação

A subsidiária da Nintendo, N-Space, responsável pelo shooter *Geist*, para GameCube, abriu uma nova divisão em Orlando, na Florida, chamada N-Space North. O novo estúdio será direcionado aos projetos relacionados ao Wii enquanto o anterior, cujo nome foi alterado para N-Space South, trabalhará em jogos para o DS. Aproveitando a oportunidade, a N-Space revelou que está trabalhando em dois novos projetos, porém não deu nomes nem detalhes.

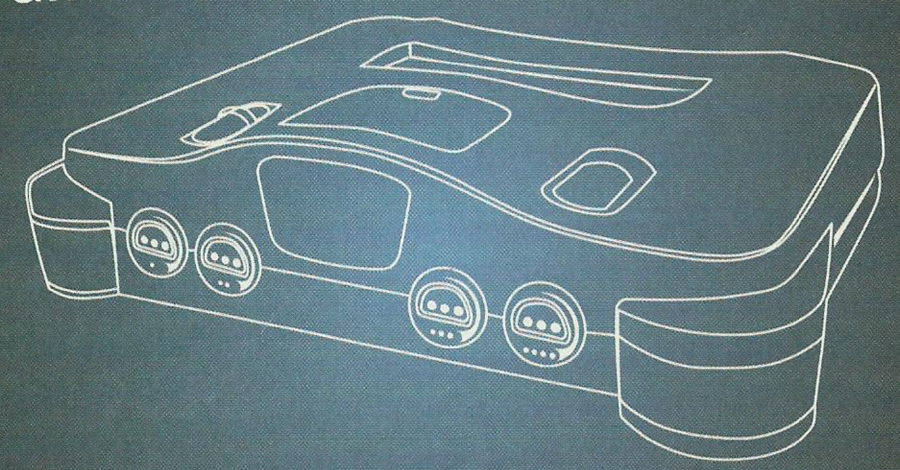

Não, esse não é o Cinder de Killer Instinct.

AQUI VOCÊ DESCOBRE QUEM É O MAIS ESPERTO.



NINTENDO DS™

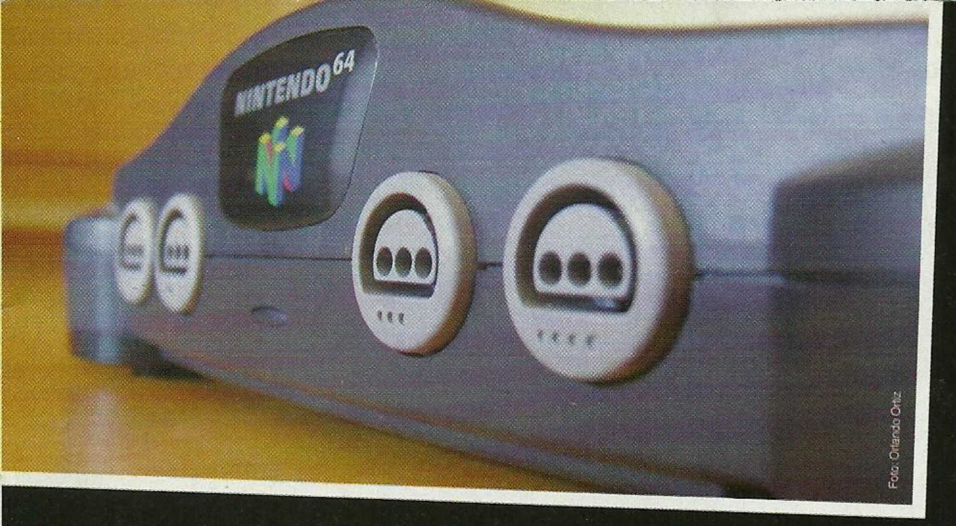
Uma década marcada pelos 64-bits!

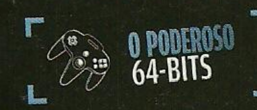


PARABÉNS, NINTENDO 64!

Pois é, o tempo passou rápido demais. O Nintendo 64 já está completando uma década de vida, mas continua charmoso como sempre! Muitos disseram que a empresa remou contra a maré nessa "quinta geração" de consoles, porém, sabemos que a gigante nipônica acertou na mosca. Quer saber mais? Então vamos lá!

— Orlando Ortiz





O console

É impossível discordar: a escolha por cartuchos durante o auge dos jogos em CD foi um tanto estranha, mas com o lançamento iminente do Wii, fica muito mais fácil entender a posição da empresa no mercado e a forma que ela aborda sua enorme legião de fãs.
O Nintendo 64 foi inovador ao abraçar os tradicionais cartuchos, pois criou uma fase de transição para o consumidor, em meio à febre dos consoles de 32-bits equipados com drives de CD. Ao invés de adotar uma tecnologia relativamente nova, a Nintendo resolveu expandir o limite físico e obter o máximo que a tecnologia da época poderia oferecer.
O console foi lançado em 1996 no Japão, para bater de frente com dois monstrengos já estabelecidos no mercado, ambos com uma base de usuários enorme: o Saturn (Sega) e o PlayStation (Sony). Como justificar tamanho sucesso diante de competição tão acirrada? Muito fácil: diversão, acessibilidade e respeito ao jogador. Aliando isso a uma altíssima qualidade técnica nas mãos de desenvolvedores criativos, temos um dos videogames mais curiosos da história!
Ao chegar nos Estados Unidos, o console já contava com dois títulos que figuram entre os melhores de todos os tempos: *Super Mario 64* e *Pilotwings 64*. As franquias foram irrefutavelmente muito bem exploradas, e justificavam a compra do aparelho.
O bigodudo carismático dava seus primeiros passos (e também cambalhotas, pulos e sopapos) no mundo 3D, porém com uma maestria incomparável, tornando-se molde para outros desenvolvedores que buscavam inovar no gênero.

O hardware...

Um dos maiores mistérios do Nintendo 64 é o seu hardware. Durante seu desenvolvimento, em meados de 1993, o console foi apelidado de Project Reality e algumas fotos vazaram através de revistas americanas.
O design foi aprimorado e, aos poucos, ganhou a alcunha de Nintendo Ultra 64, em homenagem ao processador central, um veloz NEC VR4300 de 64-bits. Ao contrário do que se imagina, suas entranhas não foram completamente desenvolvidas pela Nintendo, mas sim pela Silicon Graphics, uma das maiores parceiras da empresa na década de noventa.
Essa mudança de nomes e uma estratégia de marketing falha resultaram em uma enorme confusão: em 1994, um novo game de luta chegava aos arcades, chamado *Killer Instinct*. Durante a introdução do game, era possível conferir, além dos belíssimos gráficos, o logo do Nintendo Ultra 64 acompanhado de uma poderosa voz que anunciava:

> **"Available for your home in 1995, only on Nintendo Ultra 64"**

Em tradução literal: "Disponível para sua casa em 1995, apenas no Nintendo Ultra 64". Para deixar a situação ainda mais confusa, *Cruis'n USA* era lançado quase que concomitantemente pela Midway, usando o mesmo hardware. O circo estava armado: diversas revistas e sites especializados revelaram que o próximo console da Nintendo utilizaria o poderosíssimo hardware encontrado nos arcades - isso, porém, nunca aconteceu. A premissa de *Killer Instinct* também foi por água abaixo: o tal "Ultra 64" não chegou às lojas em 1995, e o game foi lançado para Super Nintendo com gráficos, digamos, não tão bonitos. Ainda assim, foi um estouro de vendas.
Fato comprovado é que o chamado "Nintendo Ultra 64" não tem absolutamente nada em comum com as partes íntimas (opa!) do console lançado depois. Além da placa do game, o sistema arcade usava um disco rígido, como os encontrados em computadores.

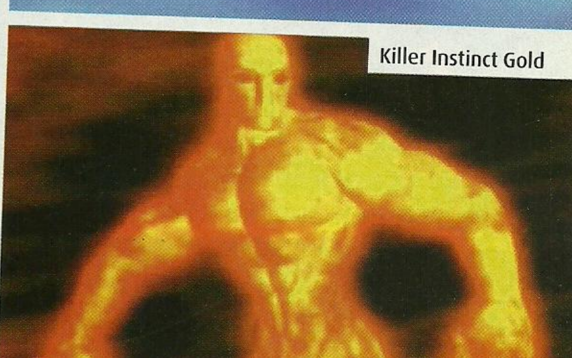
E os cartuchos?

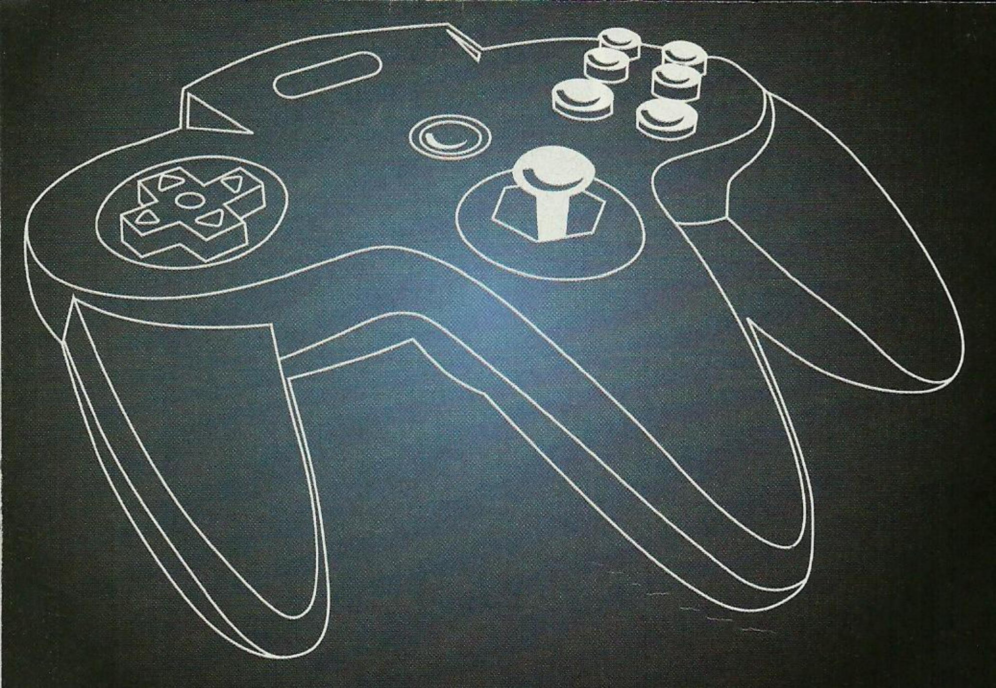
Calma lá, a Nintendo não dá ponto sem nó. O embate cartucho versus CD resulta em muita polêmica, mas vamos aos fatos:
- **OS CARTUCHOS,** apesar de terem uma manufatura mais cara, evitam a pirataria. Pouquíssimos jogos do Nintendo 64 foram pirateados, resultando na desistência do mercado negro.
- **ASSIM COMO NA ÉPOCA** do Super Nintendo, é possível adicionar chips para melhora de gráficos e efeitos dentro dos próprios cartuchos.
- Muitos games contavam com uma bateria ou memória dedicada para guardar seus saves, tornando os Memory Cards dispensáveis em muitos casos.
- **OS CARTUCHOS SÃO** mais "duros na queda" que os CDs, que requerem um cuidado especial em seu manuseio. Riscar seu cartucho não traz dano aos dados, enquanto riscar um CD é quase dano irremediável.
- **O TEMPO DE LEITURA** em cartuchos é praticamente nulo, ao contrário dos drives de CD da época. Muitos jogadores se irritavam com as famosas telas de "Now Loading", enquanto os jogadores do Nintendo 64 se divertiam incessantemente.

Como nem tudo no mundo são flores, alguns pontos negativos também mancharam a reputação do console:
- **NA ÉPOCA,** o custo de fabricação do cartucho (plástico, chips, placa, parafuso etc.) era de cerca de US$ 25 para a empresa, o que era repassado para o consumidor. A concorrência, utilizando CDs, gastava apenas US$ 0,10 por disco!
- **O ESPAÇO RELATIVAMENTE LIMITADO** dos cartuchos não permitia que o hardware fosse utilizado no seu limite. Apesar da alta contagem de polígonos, o que resultava em cenários e personagens mais bonitos e detalhados, sobrava pouco espaço para texturas em alta resolução. O gráfico "borrado" e "cartunesco" de diversos jogos é resultado de um pormenor técnico, e não de uma falha no hardware.
- **DURANTE O REINADO** do Nintendo 64, a Square - hoje Square Enix - resolveu lançar sua série *Final Fantasy* (até então uma exclusividade da Nintendo) para o console concorrente, o PlayStation.


Perfect Dark


Super Mario 64


Killer Instinct Gold



Acessórios aos montes!

O CONTROLLER: em formato "T", o controller conta com um total de dez botões (A, B, C-Cima, C-Baixo, C-Esquerda, C-Direita, L, R, Z e Start), além de um joystick analógico, um tradicional em cruz e um conector para expansão. Ele foi o primeiro console da Nintendo a utilizar um direcional analógico e a contar com um conector auxiliar no próprio controller. No caso do Nintendo 64, este conector era usado para o Rumble Pak (para vibração) e o Controller Pak (para salvar seus games), porém o primeiro aparelho a usar algo semelhante foi o Astrocade, da falecida Bally.

QUATRO CONTROLLERS: outra característica que fez a alegria dos jogadores foi a possibilidade de plugar até quatro controllers simultaneamente, sem a necessidade de comprar acessórios. Essa "invenção" surgiu com o Atari 5200, um console que fez pouco sucesso e teve uma vida muito curta no mercado após seu lançamento.

CONTROLLER PAK: este cartão de memória contava com 256 kilobytes de memória para armazenar seus saves. Como mencionado previamente, muitos jogos, como *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* e *Super Mario 64* não precisavam do acessório, o que o tornou um opcional de pouco sucesso.

EXPANSION PAK: um cartucho que adicionava mais 4 megabytes de memória para o sistema, melhorando games como *Perfect Dark*, *Star Wars: Rogue Squadron* e *San Francisco Rush 2049*. Alguns games precisavam da expansão para funcionar, como é o caso de *The Legend of Zelda: Majora's Mask* e *Donkey Kong 64*. Alguns títulos acompanhavam a expansão no pacote, porém ela também poderia ser comprada separadamente.

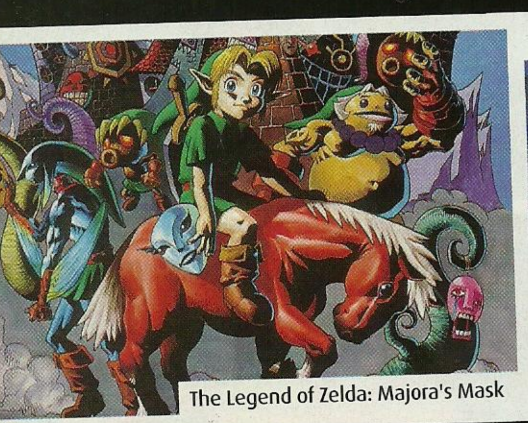
RUMBLE PAK: Lançado em 1997 junto de *Star Fox 64*, este acessório fazia o controller tremer e vibrar em determinadas situações, transmitindo a sensação de certas cenas do game. Tornou-se indispensável atualmente, mas ainda vive no acessório de mesmo nome para o Nintendo DS.

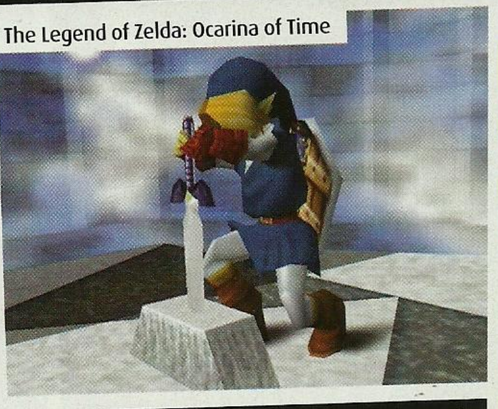
TRANSFER PAK: *Pokémon Stadium* e *Pokémon Stadium 2* são os únicos títulos a suportar esse acessório que permite transferir dados entre o Nintendo 64 e o Game Boy Color. Inicialmente, *Perfect Dark* poderia utilizar fotos tiradas pela Game Boy Camera, mas essa função foi removida na versão final do game.

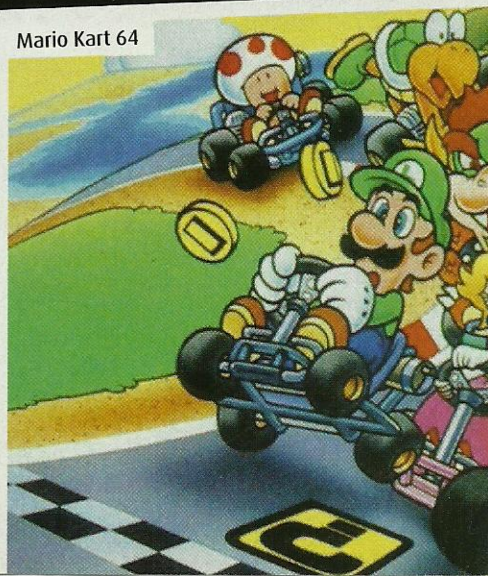
64DD: As letras "DD" significam Disk Drive, ou Drive de Disco. Basicamente, esse acessório lançado em 1999 se conectava embaixo do Nintendo 64 e contava com um drive especial que utilizava discos magnéticos (como disquetes, só que mais avançados). Além do espaço extra (até 650 megabytes por disco), o sistema apresentava processador adicional para transferência dos dados, assim como um modem para jogos multiplayer. O acessório foi lançado apenas no Japão e obteve pouco sucesso. Hoje em dia se tornou um item para colecionadores, pois, além de incomum, é uma peça histórica para qualquer fã da empresa.

MICROFONE VRU: Com a febre Pokémon, surgiu *Hey You, Pikachu!*, um game que permitia "conversar" com o personagem através de um microfone e um sistema chamado Voice Recognition Unit - Unidade de Reconhecimento de Voz. O game fez sucesso apenas entre as crianças, pois o reconhecimento de voz não funcionava muito bem com o tom de voz de adultos e adolescentes.

Diga-se de passagem, o Nintendo 64 foi um console pra lá de completo. Com funcionalidades para todos os gostos e acessórios modernos, ele tomou um posto importante no mercado. Enquanto o PlayStation ficava com 51% dos jogadores, o Nintendo 64 tomava honrosos 40%, o Sega Saturn ficava com apenas 7% e o restante ficava diluído com outros consoles, como o Panasonic 3DO, o Atari Jaguar e o NeoGeo CD, da SNK.


The Legend of Zelda: Majora's Mask


The Legend of Zelda: Ocarina of Time


Mario Kart 64

"Vou levar aquele, sabor melancia!"

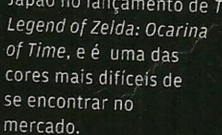
Os mais atentos já devem ter reparado nas inúmeras edições especiais do console, algumas com nomes nada casuais e um tanto... saborosos. Para saciar um nicho de mercado crescente, celebrar ocasiões e lançamentos especiais ou mesmo para seguir tendências, o Nintendo 64 foi relançado com diversas "roupagens" bonitas. Todas elas venderam muito bem, porém ainda é possível encontrar o aparelho no mercado de usados.

Charcoal Grey

(Cinza Carvão, preto)

O Nintendo 64 tradicional, conhecido por muitos como "preto", é na verdade um tom acinzentado bastante escuro. Como era o padrão, foi o console mais vendido (e mais conhecido) entre os jogadores por ter uma aparência mais neutra que suas outras versões. Bonito e básico.

Gold



(Ouro, dourado)

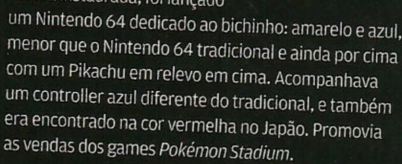
Esta edição é bastante procurada por colecionadores, lançada em 1997 no Reino Unido em um pacote com *GoldenEye 007*, considerado o melhor game do espião até hoje. Nos Estados Unidos, ele foi vendido com exclusividade na Toys "R" Us, uma das maiores redes de lojas de brinquedos e games do país - as poucas unidades produzidas esgotaram rapidamente. Ainda nos EUA, controllers apareceram de forma tímida nas lojas após um grande campeonato de *Mario Kart 64*. O mesmo controller foi vendido no Japão no lançamento de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, e é uma das cores mais difíceis de se encontrar no mercado.

Pokémon 64 Edition

(ou: não vamos comentar)

Aproveitando as vendas favoráveis dos games da série Pokémon, a Nintendo resolveu lançar esse exótico Nintendo 64 no mercado. Como gosto não se discute, ele vendeu - e muito bem. Com a base amarela, o topo azul e uma montoeira de Pokémon espalhados pelo console, estava pronto mais um item para fãs da série e, posteriormente, colecionadores.

Pikachu Edition



Convenhamos, o monstrinho amarelo cativou muita, mas muita gente. Já que sua fama estava instaurada, foi lançado um Nintendo 64 dedicado ao bichinho: amarelo e azul, menor que o Nintendo 64 tradicional e ainda por cima com um Pikachu em relevo em cima. Acompanhava um controller azul diferente do tradicional, e também era encontrado na cor vermelha no Japão. Promovia as vendas dos games *Pokémon Stadium*.

Jungle Green

(Edição Donkey Kong)

O sucesso do gorilão foi maior que o esperado, rendendo bons frutos para a Big N. Foi a primeira edição diferenciada do console, e uma das mais bonitas até hoje: verde transparente. Acompanhava no pacote o game *Donkey Kong 64*, um Expansion Pak e um controller na mesma cor do aparelho.

Banana Controller

Quem já tinha um Nintendo 64 e queria entrar na onda de *Donkey Kong* poderia comprar este controller avulso, pintado como um cacho de bananas. Foi vendido em pouquíssimas unidades, portanto é difícil de ser encontrado.

Clear Blue e Clear Red

(Vermelho e Azul transparente)

O vermelho, nas fotos de divulgação, era de longe o mais bonito - mas o azul venceu nas vendas. Por algum motivo, a versão vermelha acabou parecendo rosa, o que fez as vendas do aparelho despencarem. Alguém lembra dos computadores iMac, da Apple?

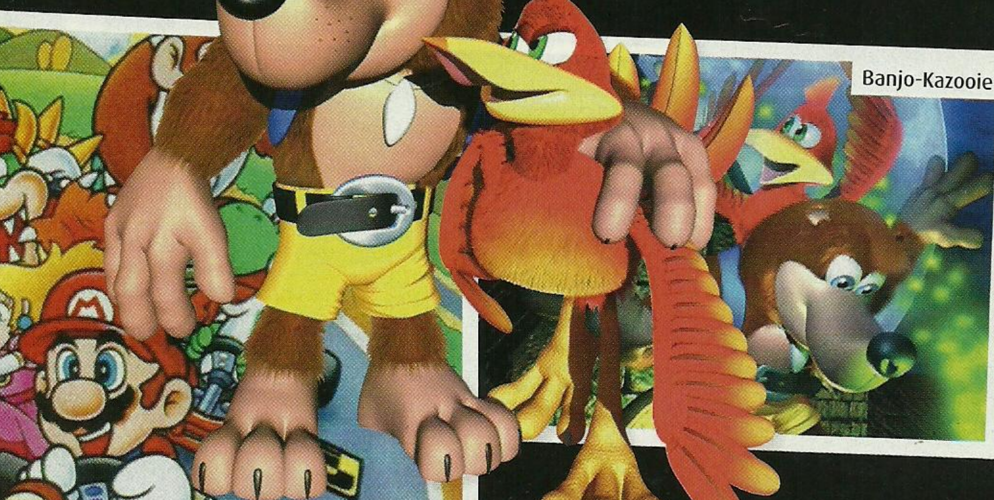
Funtastic Series ou Multi-Sabores

(Na onda dos iMacs)

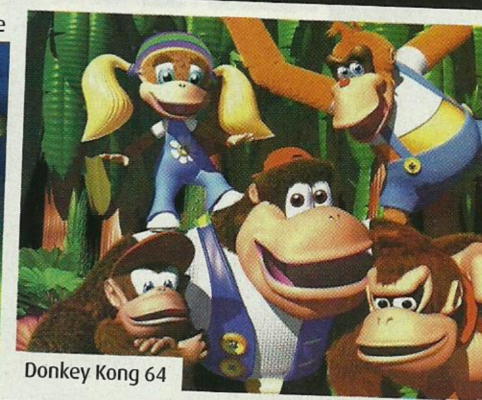
Quando a Apple Computer lançou seus microcomputadores iMac, com cores vibrantes que abusavam do plástico translúcido, diversas empresas no mundo todo resolveram surfar na mesma onda. Telefones celulares, ferros de passar roupa, televisores, rádios e muitos outros produtos foram relançados com uma cara nova. Com o Nintendo 64, a história não foi diferente. As cores lançadas são as mesmas, mas no Brasil e Estados Unidos, os nomes das frutas eram diferentes.

Nintendo 64	Brasil	Estados Unidos
Roxo	Uva	Grape (Uva)
Azul	Anis	Ice (Gelo)
Laranja	Tangerina	Fire (Fogo)
Verde	Kiwi	Jungle (Floresta)
Preto	Jabuticaba	Smoke (Fumaça)
Verde Brilhante**	Edição Donkey Kong	Extreme Green

*** A versão Extreme Green lançada nos Estados Unidos nada mais é que o console da edição Donkey Kong com outra embalagem. No Brasil, ele foi lançado apenas no pacote especial que acompanhava o game do gorilão.*



Banjo-Kazooie



Donkey Kong 64

Jogos, juegos, jeux, spielen e games

Excelentes títulos marcaram a longa vida do Nintendo 64. No total, foram lançados 418 games para o console: 297 nos EUA, 95 títulos exclusivos no Japão e 5 na Europa. Para aqueles pentelhos que criticam o console, dizendo que só tem jogos para criança, uma surpresa: 261 jogos com classificação "E" (Everyone - para todos), 78 "T" (Teen - jovens) e 23 "M" (Mature, ou maduros). É evidente que os mais diferentes temas foram abordados pela Nintendo e os diversos desenvolvedores independentes, pois podemos encontrar jogos de esporte, família, quebra-cabeça, ação, luta, terror, simulação, corrida, tiro e muitos outros, agradando a gregos e troianos. Uma linha do tempo completa com todos os títulos precisaria de uma Nintendo World inteira - ou mais - para fazer uma boa tarefa. Porém, não seria justo esquecer dos principais títulos a estourar no mercado, que conquistaram o gosto popular (e também nosso rico dinheirinho).

** As datas abaixo se referem ao local em que o game foi lançado primeiro no mundo.*

Super Mario 64

23 de junho de 1996 (Japão)

Um dos melhores games de ação e aventura em 3D de todos os tempos, tornou-se um eterno clássico no mundo dos games. Tanto que o jogo será lembrado sempre que o assunto for aventura 3D. O pai da brilhante criação é ninguém menos que Shigeru Miyamoto, o gênio que fez a Nintendo se reerguer em 1981 com a criação de *Donkey Kong* para fliperamas. Isso é que é responsabilidade!



CURIOSIDADES: Este título foi relançado em 1997 no Japão, com suporte ao Rumble Pak. As vozes americanas também foram adicionadas ao título, com exceção da frase "So long, King Bowser!" (Até mais, Rei Bowser!), pois o vilão é conhecido como Koopa no oriente.

Wave Race 64

27 de setembro de 1996 (Japão)

Considerado pelos fãs como a melhor versão do título já lançada (a primeira foi para Game Boy em 1992 e a seqüência saiu para GameCube em 2001), *Wave Race 64* encanta pelos gráficos belíssimos, uma trilha sonora caprichada e jogabilidade de absolutamente perfeita, com controles intuitivos. Foi um dos jogos de esporte e simulação mais vendidos do gênero!

CURIOSIDADE: Assim como *Super Mario 64*, ele foi relançado em 1997 com suporte ao Rumble Pak. Além disso, o game apresenta diversos modelo de Jet Skis da Kawasaki, uma das gigantes mundiais a trabalhar no ramo. Por algum motivo, o jogo não tem uma tela de créditos com o nome do time de desenvolvimento...



Killer Instinct Gold

25 de novembro de 1996 (Mundo)

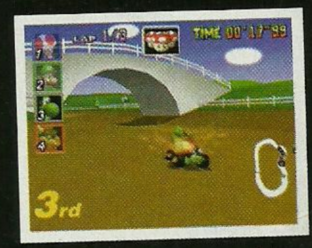
Muito diferente do que todos imaginam, essa versão está longe de ser fiel a *Killer Instinct 2* para arcades. Uma boa quantidade de telas de animação foi cortada, devido às limitações técnicas do console, porém o game ainda assim é muito impressionante. A versão caseira traz a mesma história de *KI2*, entretanto conta com modos de treino e até mesmo luta em times com até onze personagens por grupo.

CURIOSIDADE: Já que *Killer Instinct* (o primeiro) não foi lançado para o tal "Nintendo Ultra 64" em 1995, a Nintendo foi obrigada a correr atrás da promessa e lançar um game da série para seu novo console, pois os fãs estavam em polvorosa. O resultado está aí.



Mario Kart 64

14 de dezembro de 1996 (Japão)



Um dos mais divertidos games multiplayer do Nintendo 64 se consagrou pela jogabilidade perfeita, com mapas bem bolados, gráficos bonitos e um acabamento caprichado. Esta seqüência do game para Super Nintendo resultou em torneios, vendas astronômicas e uma legião de novos fãs comprando o console, porém alguns saudosistas mais "cri-cris" não gostaram das mudanças, afirmando que preferem o predecessor, da era 16-bits.

CURIOSIDADES: Durante seu desenvolvimento, o game foi chamado de *Super Mario Kart R*, porém o nome foi alterado para melhor refletir a capacidade de processamento do console. Nas primeiras telas reveladas, um dos personagens jogáveis era um Magikoopa, porém na versão final, ele foi trocado por Donkey Kong.

Star Fox 64

27 de abril de 1997 (Mundo)



A versão definitiva do game lançado para Super Nintendo, que usava o chip SuperFX, *Star Fox 64* deixou muitos jogadores boquiabertos. Além dos belos gráficos (com efeitos de luz, fumaça e reflexão embasbacantes) e da história divertida, o título ainda suportava até quatro jogadores simultâneos no modo multiplayer. O brilho estava em terminar a história e descobrir os caminhos e chefes secretos, que eram ativados ao cumprir certas condições e movimentos durante a partida. Isso criou uma legião de fãs e curiosos na internet, que até hoje procuram novidades escondidas no game usando um GameShark e muita malandragem.

CURIOSIDADES: Na Europa e na Austrália, o título se chamava "*Lylat Wars*", para evitar problemas de copyright.

GoldenEye 007

25 de agosto de 1997 (Mundo)

Nenhum outro jogo de James Bond fez tanto sucesso, ponto final. O clima de espionagem aliado às armas e traquitanas do espião, cenários mirabolantes e uma história extremamente bem trabalhada resultaram em um dos melhores games do gênero já feito, aclamado pelo público e crítica especializada. Muitos fãs homenagearam o game de sucesso recriando seus estágios para jogos de PC, como *Doom* e *Half-Life 2*. Uma honra!



CURIOSIDADES: Todas as armas do game são modeladas com base em outras reais. A famosa PP7 (silenciada, normal ou de ouro), por exemplo, foi criada a partir da Walther PPK, uma pistola de calibre .32.

Banjo-Kazooie

30 de junho de 1998 (EUA)



Nomeado um dos melhores títulos de ação e aventura do Nintendo 64, *Banjo-Kazooie* foi muito bem aceito no mercado, o que já era esperado quando a Rare lançava qualquer título para um console Nintendo. O game foi vítima de muito falatório e especulação durante seu desenvolvimento, mas graças ao capricho dos desenvolvedores, a espera foi recompensada com um jogo pra lá de bacana.

CURIOSIDADES: Durante o desenvolvimento, o game foi apelidado de "Project Dream" (Projeto Sonho). No estágio Click Clock Wood, os heróis encontram um personagem chamado Gnawty the Beaver, também encontrado em *Donkey Kong Country*!

Perfect Dark

22 de maio de 2000 (EUA)



Apresentando a agente especial Joanna Dark, o título lançado pela Rare foi uma espécie de seqüência não-oficial de *Goldeneye 007*, o que auxiliou bastante em suas vendas. A diferença principal é que a heroína vive no ano de 2023 e deve combater os aliens acinzentados chamados Maians, protegendo o planeta Terra.

CURIOSIDADES: De acordo com Martin Hollis, diretor de desenvolvimento de *Goldeneye 007*, eles resolveram tomar outro rumo com *Perfect Dark*, pois passaram muito tempo imersos no mundo de James Bond. Neste game, uma das principais fontes de inspiração foi o clássico anime *Ghost in the Shell*, conhecido em terras tupiniquins como *O Fantasma do Futuro*.

A diversidade dos clássicos

Turok: Dinosaur Hunter
30 de maio de 1997 (Mundo)



Turok marcou o início dos jogos maduros no console, com armamento pesado, dinossauros gigantes que usavam muito bem a inteligência artificial e cenários complexos.

Mario Party
18 de dezembro de 1998



Esta série levou o bigodudo para um novo patamar em games de tabuleiro, reunindo a família e amigos para uma jogatina que utiliza até quatro controllers.

Resident Evil 2
19 de novembro de 1999 (EUA)



Quando ninguém mais esperava ver vídeos no Nintendo 64, *RE2* apareceu para mostrar que isso era possível. Teve muita gente que comprou o console por causa deste game.

Donkey Kong 64
22 de novembro de 1999



A aventura do gorilão precisava de um acessório, que expandia a memória do sistema por causa dos gráficos avançados do game.

Pokémon Stadium
30 de abril de 1999 (Japão)

No Japão, foram lançados três games da série *Pokémon Stadium*. O primeiro, que saiu em 1999, nunca chegou ao mercado americano, tornando-se apenas um teste para ver a reação do mercado com um game em 3D dos monstrinhos. A primeira versão, conhecida no resto do mundo como *Pokémon Stadium* (lançada em 06 de março de 2000), é na verdade a versão americanizada do segundo título japonês, que fez enorme sucesso em vários países. Até hoje, o título faz parte de campeonatos entre fãs, que lutam para conquistar medalhas (reais!) e títulos criados pelos organizadores dos eventos.

CURIOSIDADES: Nos Estados Unidos, foi lançada uma edição do game que acompanhava um controller extra, outro controller adicional roxo e um Transfer Pak. É possível conectar o game com um Game Boy Color, transferindo dados dos jogos Pokémon Red, Blue e Yellow.



Conker's Bad Fur Day
05 de março de 2001



Mais uma pérola da Rare, *Conker* é um esquilo mal educado, grosseiro e violento que está no papel principal desta divertida aventura para Nintendo 64. Com gráficos impressionantes (e o game nem mesmo precisa do Expansion Pak!), o personagem conquistou a crítica e os jogadores com seu humor pesado (algumas vezes escatológico), porém a revista americana Nintendo Power se recusou a reconhecer a existência do jogaço, que teve anúncios veiculados apenas em canais de TV a cabo e na revista Playboy. Repleto de sátiras de filmes de sucesso (como *O Exterminador do Futuro*, *Matrix*, *Os Intocáveis*, *Dracula*, *O Exorcista*, entre outros) ele se tornou um sucesso instantâneo!

CURIOSIDADES: Durante o planejamento original, *Conker* teria um final em que o herói cometeria suicídio, atirando em sua própria cabeça após acordar dentro de um boteco fedorento. No final das contas, a cena foi removida, pois, de acordo com o produtor Chris Seavor, "ela não abriria portas para uma seqüência do game".

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
21 de novembro de 1998 (Japão)

O que falar sobre este título, que foi uma das melhores razões para se ter um Nintendo 64 em casa? Link entrava em sua primeira aventura no mundo 3D, agora com movimentos e cenários novos, missões muito bem boladas e um acabamento impressionante, que mesclava elementos (como tomadas de câmera e transições) cinematográficos, dando um ar ainda mais profissional à série. Irrefutavelmente uma das melhores aventuras do elfo herói.



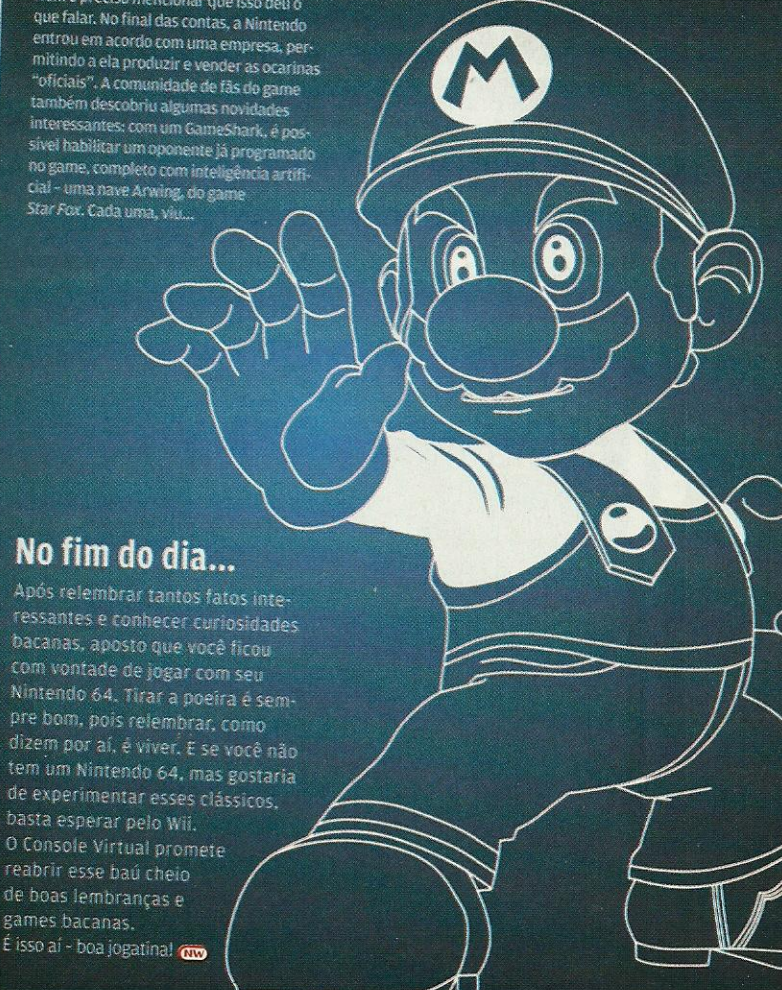
CURIOSIDADES: A ocarina no jogo causou muita controvérsia, pois diversas empresas sem qualquer relação com a Nintendo começaram a lançar "Ocarinas Oficiais do Zelda" no mercado americano. Nem é preciso mencionar que isso deu o que falar. No final das contas, a Nintendo entrou em acordo com uma empresa, permitindo a ela produzir e vender as ocarinas "oficiais". A comunidade de fãs do game também descobriu algumas novidades interessantes: com um GameShark, é possível habilitar um oponente já programado no game, completo com inteligência artificial – uma nave Arwing, do game *Star Fox*. Cada uma, viu...

The Legend of Zelda: Majora's Mask
27 de abril de 2000 (Japão)

O segundo título de Link em 3D (e o sexto da série) apresenta uma história ainda mais complexa, em que Link viaja no tempo para evitar uma catástrofe iminente. Considerado o título mais "escuro, triste e estranho" com a participação do herói, fez sucesso modesto se comparado a seu predecessor, *Ocarina of Time*. No total, vendeu cerca de três milhões de unidades no mundo todo!



CURIOSIDADES: Em 2003, o game foi relançado para Nintendo GameCube como parte da *Collector's Edition*, uma edição promocional que trazia *Ocarina of Time & Majora's Mask* em um disco, além dos dois games *The Legend of Zelda* para Nintendo 8-bits.



No fim do dia...

Após relembrar tantos fatos interessantes e conhecer curiosidades bacanas, aposto que você ficou com vontade de jogar com seu Nintendo 64. Tirar a poeira é sempre bom, pois relembrar, como dizem por aí, é viver. E se você não tem um Nintendo 64, mas gostaria de experimentar esses clássicos, basta esperar pelo Wii. O Console Virtual promete reabrir esse baú cheio de boas lembranças e games bacanas. É isso aí - boa jogatina! NW

Barnyard: The Original Party Animals

>O ÚNICO LUGAR EM QUE VACA LOUCA É SINÔNIMO DE DIVERSÃO!

PLATAFORMA: GAMECUBE
PRODUÇÃO: THQ • DESENVOLVIMENTO: THQ
GÊNERO: AÇÃO • LANÇAMENTO: AGOSTO DE 2006



Agora eu pego esse $#%@ que tirou meu leite...





***Barnyard* é mais um simples game inspirado em um filme de animação** e fará o jogador interagir com uma fazenda muito louca. A história contada na tela do cinema é muito engraçada e dá conta da vida secreta dos animais. Basta os humanos saírem da fazenda ou irem dormir que os bichos entram em cena. Eles se colocam em duas patas, falam, dançam, pedem pizza, andam de motocicleta e até se divertem brincando de rodeio e montando um "homem mecânico". O jogador será uma vaca recém-chegada no curral, que precisa fazer amizade com o rebanho de qualquer maneira. Entre os desafios, estão competições esportivas e a defesa da fazenda contra invasores. O jogo de golfe é um dos primeiros destaques apresentados em telas do game e os coiotes serão inimigos constantes. Além disso, será preciso pregar algumas peças nos humanos – o carteiro é a vítima ideal – e dirigir um carro pelas ruas da cidade para provar que você é o "dono da festa" e merece entrar para a turma. Os cenários são todos em 3D, dá para explorar os arredores da fazenda e conferir as mudanças que acontecem no ambiente durante o dia, a noite e no fim-de-semana. Um modo de edição permitirá a personalização total da sua vaca, desde o couro até os chifres. Teremos opção de jogo multiplayer em modo cooperativo e competitivo para até quatro participantes simultâneos.

Touch Panic

>QUEBRE A CABEÇA COM STYLUS!

PLATAFORMA: NINTENDO DS
PRODUÇÃO: NINTENDO
DESENVOLVIMENTO: NINTENDO • GÊNERO: PUZZLE
LANÇAMENTO: DEZEMBRO DE 2006

Rompendo as barreiras dos quebra-cabeças tradicionais, *Touch Panic* para Nintendo DS utiliza os recursos do sistema de forma bastante inovadora: ao invés de colocar peças no lugar, montar desenhos ou encaixar pecinhas, você deverá mover os quadrados que compõem o cenário para conduzir sua bolinha rosa (que parece um Kirby encolhido, por sinal) a fim de atingir certos objetivos. A tela sensível ao toque será o principal meio de controle do game – ao deslizar a stylus para qualquer direção, você move uma coluna de quadrinhos para o lado desejado. Ao mesmo tempo em que altera o curso da bolinha, você deverá levá-la na direção certa para pegar outras pedras em uma ordem determinada, que muda a cada estágio. Parece confuso? A Nintendo garante que o jogo será fácil de entender, além de muito viciante. Com a conexão Wi-Fi embutida no portátil, será possível desafiar seus amigos e disputar para ver quem tem raciocínio e reflexos mais rápidos. Este é mais um legítimo jogo em que suas habilidades serão colocadas à prova, mostrando que familiaridade com os controles não são suficientes para se tornar um bom jogador. Mais uma bola dentro da Nintendo!



Seria esta bolinha uma nova evolução de Gastly?

Call of Duty 3

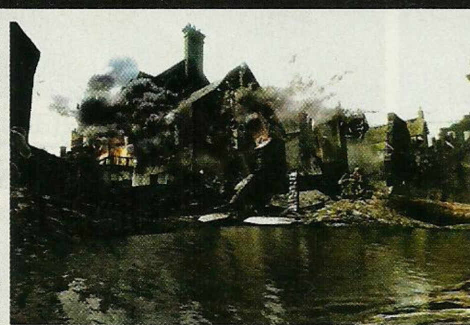
>A GUERRA DA NOVA GERAÇÃO

Plataforma: Wii • Produção: Namco Bandai
Desenvolvimento: Namco Bandai • Gênero: Aventura
Lançamento: Julho de 2006 (Japão)

Ao que tudo indica, o Wii será o console ideal para jogos de tiro em primeira pessoa, como comprovado nas apresentações durante a E3 deste ano.
A Activision anunciou que uma de suas maiores franquias, *Call of Duty*, chegará ao inovador console da Nintendo com o terceiro título da série, produzido pela Treyarch – responsável por *Big Red One* (GameCube).
Nesta nova versão, o jogador ficará no comando de quatro soldados aliados que deverão participar de embates históricos em prol da paz, todos eles derivados de situações reais que ocorreram no passado.
O desenvolvimento contará com o suporte de ex-veteranos de guerra, assegurando total fidelidade aos fatos e elementos, cenários e dados históricos que fizeram parte de suas vidas.
A promessa da empresa para o Wii são gráficos sensacionais, com efeitos de fumaça, partícula, reflexão e sombras bastante realistas, o que auxiliará bastante para manter o clima tenso de combate. A trilha sonora, assim como nos títulos predecessores, promete ser de primeira linha: a composição será feita especialmente para o jogo e orquestrada por profissionais em um estúdio! A principal novidade, porém, mora na jogabilidade: ao contrário dos consoles tradicionais, o Wii permitirá ao jogador maior liberdade de movimentos, graças ao controller com sensores especiais. Com o Nunchuk opcional, uma das mãos comandará os movimentos do personagem, enquanto a outra cuidará da "arma" propriamente dita, atirando para onde necessário, recarregando ou mesmo interagindo com elementos do cenário – portas, janelas, bancadas etc. Estamos com água na boca! A espera está chegando ao fim!

"Sim, estou protagonizando mais um jogo da Segunda Guerra Mundial."







>MAFIOSOS, KATANAS E UMA NOVA FORMA DE JOGAR!

PLATAFORMA: WII
PRODUÇÃO: UBISOFT • DESENVOLVIMENTO: UBISOFT FRANCE
GÊNERO: AÇÃO • LANÇAMENTO: NOVEMBRO DE 2006

***Red Steel* promete se tornar mais um daqueles típicos jogos de tiro em primeira pessoa que conseguem destoar de todo o resto,** pois impressiona tamanha criatividade empregada em seu desenvolvimento. Produzido pela francesa Ubisoft, o game coloca o jogador na pele de um cara qualquer cuja namorada – japonesa – é seqüestrada. Ao investigar as razões por trás do seqüestro, ele descobre que o sogrão tem fortes ligações com a máfia japonesa, a Yakuza, e acaba se metendo em uma enrascada para resgatar a moçoila. Até parece um filme de ação de Hollywood, não? É justamente esse o intuito dos desenvolvedores: romper quaisquer ligações com o gênero de ficção científica, abordando uma realidade (relativamente) mais próxima, mais atual. Mas com armamentos pra lá de pesados.



O primeiro grande game do Wii une o útil ao agrádavel: ginástica e diversão.





Além das pistolas, metralhadoras e escopetas, o protagonista poderá manejar uma espada japonesa, acabando com os integrantes da máfia de forma sangrenta, rápida e muito estilosa. A engine gráfica do jogo também será impressionante: cenários destrutíveis, efeitos de física bastante realistas e um acabamento bastante trabalhado farão de *Red Steel* um verdadeiro deleite visual. Em certos momentos, efeitos de luz ofuscarão a visão do jogador, o que atrapalha bastante na hora de mirar. A solução? Buscar novas estratégias para chegar ao seu destino, usar muita habilidade para atacar os oponentes e pensar duas vezes antes de agir como um Rambo desvairado.
Será preciso se familiarizar com os comandos do Wii, pois ele será o seu maior aliado durante a aventura: mirar, andar, atirar, jogar granadas e interagir com quaisquer recursos do game será feito através do Nunchuk, a extensão que se conecta ao controller.
A promessa é grande, vamos aguardar e conferir!



Pai-Mei que se cuide!



PRE VIEW



Summon Night: Swordcraft Story

>O RPG PERFEITO PARA O GBA

Plataforma: Game Boy Advance
Produção: Atlus USA • Desenvolvimento: Flight Plan
Gênero: RPG • Lançamento: Agosto de 2006

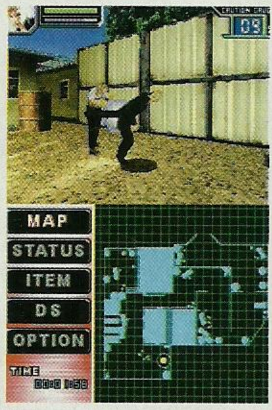
Em *Summon Night*, vamos conhecer o mundo de Lyndbaum, uma terra sagrada que possui ligação com quatro dimensões mágicas. No lugar, habitam os summoners, seres capazes de invocar entidades conhecidas como Guardian Beasts. As armas utilizadas em batalha são forjadas pelos próprios guerreiros e os tais guardiões amplificam o poder dos artefatos. Logo no início, o jogador escolhe o sexo da personagem e essa decisão influenciará no tipo de guardião que o acompanhará durante a aventura. A visão de jogo é isométrica - aquela mais comum entre os RPGs lançados para o Super NES - e haverá uma extensa lista de equipamentos para administrar. As batalhas acontecerão em tempo real, o guerreiro será transportado para um cenário apropriado e contará com uma nova visão de jogo. Para golpes mais poderosos e de efeitos diferenciados, o jogador utilizará um menu rápido e prático que fica na parte inferior da tela. A cada vitória, recebemos pontos de experiência para evoluir os guardiões auxiliares e uma quantia em dinheiro, que servirá para a compra de acessórios nas diferentes lojas que se encontram pelo caminho. Ao conectar dois portáteis, jogadores poderão batalhar e trocar itens de valor inestimável. Enfim, o game passa um ar de RPG clássico, mas também apresenta algumas peculiaridades que prometem muita diversão.

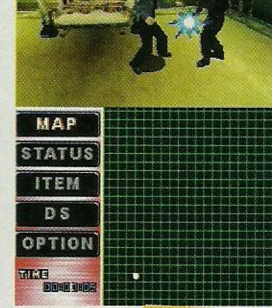


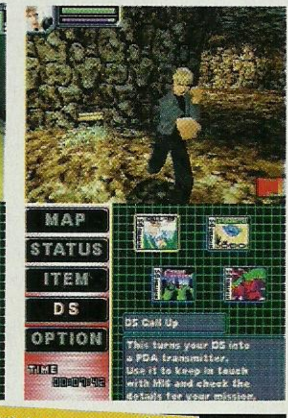
Alex Rider: Stormbreaker

>O JAMES BOND DA GERAÇÃO PORTÁTIL

Plataforma: DS, GBA
Produção: THQ
Desenvolvimento: Altron • Gênero: Ação
Lançamento: Setembro de 2006







O nome *Alex Rider* pode parecer, à primeira vista, um título de algum jogo de esportes radicais, no estilo *Tony Hawk's Pro Skater*, mas na verdade, não é nada disso. Trata-se de um game de ação, e dos bons. A história dos games para Game Boy Advance e Nintendo DS é baseada nos livros de espionagem de Anthony Horowitz, um renomado autor britânico. Durante a história, você deverá guiar o personagem principal em um mundo repleto de missões secretas, usando muita perspicácia para não ser pego pelos agentes das forças inimigas. Um dos principais conceitos da jogabilidade é o chamado stealth, como nos games da série Splinter Cell. Para vencer, será preciso dominar as técnicas da ação furtiva, se infiltrar em bases alheias, coletar itens e desvendar os quebra-cabeças que permeiam a trama. Na versão para GBA, o game terá comandos simplificados, mais adequados aos controles do portátil, além de gráficos bidimensionais. Já no DS, a história é outra: as duas telas serão usadas com freqüência, das mais variadas maneiras possíveis. Em certos pontos, a tela superior indicará quais alvos você deverá atacar. Já em outras ocasiões, a ação tomará conta e você utilizará a tela de toque para selecionar itens, verificar o status da missão e abrir um mapa do estágio.

San Fisher que se cuide. Alex Rider é o melhor!




QUEM É VOCÊ?
DK
KING OF SWING
BALANCE
RODOPIE
DETONE
COMANDE O GAME COM OS BOTÕES SUPERIORES. BALANCE PELO AR E RODOPIE NOS APOIOS PARA GANHAR FORÇA E DESTRUIR SEUS OPONENTES. USE O SEU BALANÇO ÚNICO PARA SE TORNAR O REI EM DK: KING OF SWING. APENAS PARA GAME BOY ADVANCE.
GAME BOY ADVANCE SP
© 2005 Nintendo/Paon. TM, ® e o logo do Game Boy Advance são trademarks da Nintendo. © 2005 Nintendo.



O COMEÇO DA FANTASIA NO DS

Um dos RPGs mais esperados para o Nintendo DS está em fase final de produção. Podemos esperar por um *Final Fantasy III* muito mais atraente que a versão original e com os gráficos que o game sempre mereceu.

Após anos de conflitos, o mundo finalmente parece estar em paz. Mas novos eventos sombrios anunciam a destruição do planeta em *Final Fantasy III*, um jogo lançado no Japão há 15 anos. Finalmente, vamos poder desfrutar de uma nova versão de um dos jogos mais adorados da série. A Square Enix melhorou cada centímetro do clássico, e promete um jogo totalmente novo que preserva o melhor do original.



Seria muito injusto dizer que *Final Fantasy III* é apenas mais um RPG. Construído no fértil terreno dos primeiros jogos da série, *FFIII* contribuiu imensamente para o gênero e teve um enorme impacto sobre muitos jogos que vieram depois. O jogo era, basicamente, um RPG tradicional baseado em turnos - durante a batalha, seus personagens e os inimigos atacavam, defendiam, lançavam magias e usavam itens em turnos. Mas *FFIII* continha muitos recursos inéditos na época. Um dos mais aclamados era o sistema de profissões: em vez de cada personagem possuir uma classe limitada como nos outros jogos anteriores, os jogadores podiam escolher profissões e aprender habilidades específicas dentro de cada classe. Era possível mudar de profissão depois que todas as habilidades fossem aprendidas. No mundo dos RPGs de videogame, esse foi o primeiro sistema de classes baseado na experiência.

FFIII também marcou o primeiro momento em que os jogadores puderam invocar monstros durante as batalhas: assim nasciam as Summons, que mais tarde se tornariam uma marca registrada da série. Também estrearam neste jogo os Moogles, aquelas criaturas com narizes vermelhos que parecem de pelúcia.

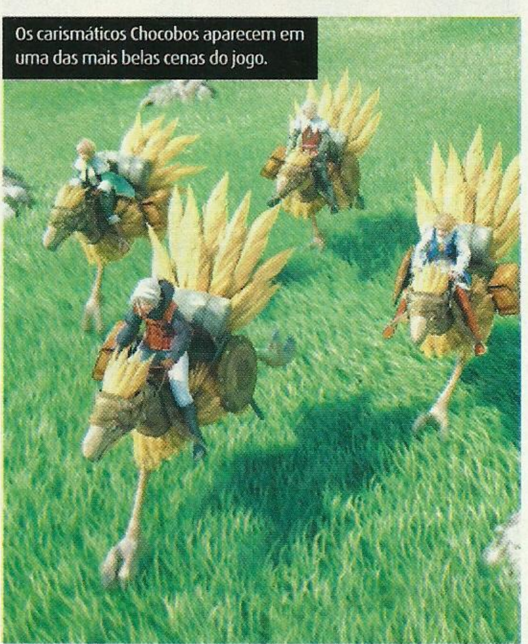
Claro como cristal

O jogo original *Final Fantasy III* foi lançado para o Famicom, equivalente japonês do NES. É claro que os gráficos eram bem rudimentares - monstros pixelados e mapas tétricos de masmorras representavam o ápice da tecnologia na época. Mas esses recursos saíram de cena há muito tempo. Então, em vez de apresentar um jogo com os gráficos originais, o game passou por uma transformação completa. A equipe da Square Enix trouxe *FFIII* para o século XXI com um visual totalmente novo. Para atingir o elevado nível dos gráficos, a empresa de desenvolvimento utilizou o DS de uma maneira inovadora - durante alguns eventos, sobretudo nas batalhas, o jogo é mostrado somente em uma das telas, permitindo que ambos os processadores do DS trabalhem juntos em uma única tela para compor um nível de detalhes jamais visto no portátil.

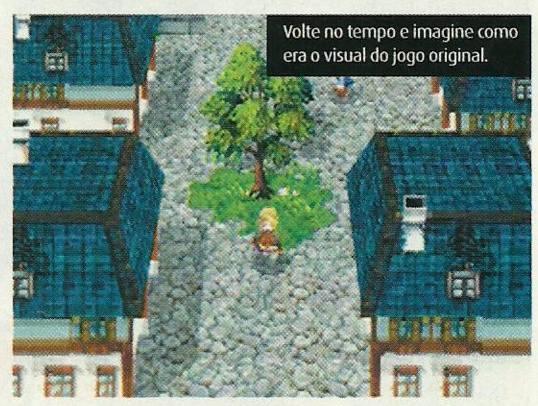
Além dos gráficos melhorados do jogo, *FFIII* também traz uma nova apresentação, cinematográfica. É uma pena que o resto do jogo não tenha muitas outras cenas - os designers preferiram manter a ação nas mãos dos jogadores. O diretor do jogo, Hiromichi Tanaka, explica: "Fizemos isso para que os jogadores se mantenham imersos no jogo e atrelados ao roteiro principal".



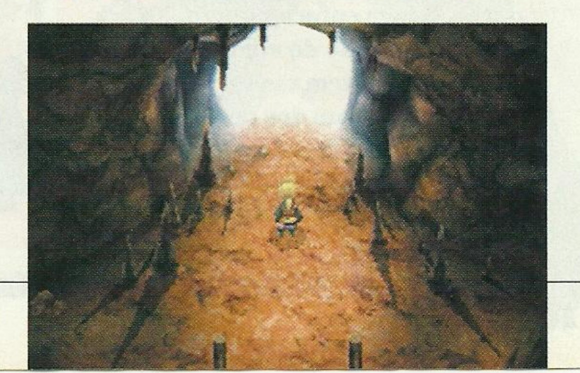




Os carismáticos Chocobos aparecem em uma das mais belas cenas do jogo.



Volte no tempo e imagine como era o visual do jogo original.





Os produtores de *FFIII* conseguiram explorar o máximo das capacidades do DS.





Os efeitos especiais deixarão os combates mais empolgantes.



Equipe de veteranos

A Square Enix reuniu uma equipe com diversos veteranos da série *Final Fantasy*. O líder do projeto é Hiromichi Tanaka, que ocupa as posições de diretor e produtor executivo. Tanaka trabalha para a Square Enix desde o primeiro *Final Fantasy* e foi um dos designers de *FFIII* original.
Ele e sua equipe estão usando essa oportunidade para melhorar alguns aspectos da jogabilidade. O sistema de profissões mencionado anteriormente foi alterado para oferecer uma jogabilidade mais consistente. Tanaka conta: "Na versão original, as profissões evoluíam para níveis mais avançados, mas desta vez elas foram balanceadas para que todas sejam importantes no final do jogo". *FFV* e *FFVI* serviram de inspiração para muitas das melhorias no sistema de profissões, sobretudo os movimentos especiais particulares de cada classe. Além de Tanaka, Tomoya Asano é produtor do jogo – no seu currículo, ele traz a participação na série *Full Metal Alchemist*.
Os fãs da franquia vão ficar felizes em ouvir que Nobuo Uematsu, o compositor da trilha do jogo original, voltou para supervisionar os arranjos musicais do jogo e também para criar uma nova versão orquestrada do tema de abertura.
A localização das cidades e masmorras vai permanecer a mesma, mas o novo estilo vai trazer vida a esses locais. Ryosuke Aiba, o diretor de arte de *Final Fantasy XI* e membro das equipes que desenvolveram *Xenogears* e *Chrono Cross*, vai liderar o projeto de renovação. A equipe de *FFIII* colocou a criação dos personagens nas mãos do aclamado Akihiko Yoshida, designer de personagens de *Final Fantasy XII* e também do RPG *Vagrant Story*, além do inesquecível *Final Fantasy Tactics Advance*. Seu estilo único e inconfundível, combinado com a experiência de Aiba, vai conferir muita personalidade ao visual e à experiência do novo *Final Fantasy III*.



A palavra final

A Square Enix reuniu uma equipe com diversos veteranos da série. Embora *FFIII* esteja passando por melhorias em praticamente todos os aspectos, o roteiro original permanece inalterado. A história começa com um terremoto perto do vilarejo de Ur, revelando um templo que há muitos anos esteve soterrado em uma caverna. Quatro órfãos vão explorar a caverna e lá dentro encontram um cristal luminoso. O cristal revela que eles devem restaurar a harmonia do planeta.

TODOS POR UM

QUARTETO FANTÁSTICO

A saga de *Final Fantasy III* conta a história de quatro jovens órfãos que são muito diferentes um do outro. O jogo enfoca Luneth, um garoto intrépido do vilarejo de Ur. Mas o destino tem um lugar especial para cada um dos personagens: todos têm uma função especial para salvar o mundo da destruição.



LUNETH
O destino conduz o espírito aventureiro do líder da equipe.

REFIA
A única garota da equipe, Refia é uma aprendiz de ferreiro – sua habilidade tem papel fundamental na trama.



ARC
Embora seja mais tímido que Luneth, Arc é inteligente e leal.

INGUS
Ingus é um habilidoso soldado do rei que já passou por muitas batalhas.

SOB MEDIDA

SOLTEM AS BESTAS

Um dos principais motivos que contribuíram para a fama de *Final Fantasy III* são as habilidades Summons. Durante a batalha, os personagens podem invocar monstros para ajudar nos combates. O remake para DS não oferece nenhuma Summon nova, mas os monstros têm poderes incríveis que ganharam gráficos melhorados.



Ao conjurar Ifrit, os inimigos serão atacados com uma explosão de fogo mortal.

Ilustração: © 1990 Yoshitaka Amano





Assustados, os jovens saem em sua aventura. Durante as viagens, eles aprendem cada vez mais sobre sua missão e seus destinos. O que muda, contudo, é a maneira como a história é apresentada. Como esse é o primeiro *FFIII* que chega deste lado do mundo, também é a primeira vez que o jogo é traduzido para o inglês. Isso é, sem dúvidas, uma coisa boa - a empresa reconhece o impacto de um bom trabalho de tradução. Asano também está animado com os prospectos: "O maior recurso é que os personagens principais ganharam personalidades próprias. Isso, é claro, dá mais profundidade ao mundo de *FFIII*, e no final causa uma imersão maior aos jogadores".

Se olharmos para os trabalhos excelentes que as equipes de tradução e localização da Square Enix fizeram no passado, podemos esperar uma adaptação incrível para *FFIII*.

Toques finais

Aparentemente, o jogador vai poder usar a tela de toque para mover seus personagens, interagir com pessoas e objetos e navegar pelos menus com rapidez. Tudo promete ser muito mais intuitivo e veloz. A Square Enix permanece em silêncio a respeito de outros novos recursos que devem ser introduzidos nesta versão, mas já temos algumas pistas. Primeiro, a empresa indicou que a Nintendo Wi-Fi Connection vai ser utilizada, o que deve permitir jogos online. Mas ainda não está claro como eles pretendem usar o serviço - talvez vejamos jogos cooperativos em masmorras personalizadas, batalhas mano-a-mano ou a aparição dos personagens alheios nos jogos dos amigos. Se pudermos usar *Final Fantasy I & II: Dawn of Souls* como referência, então vamos esperar expansões na aventura solo, incluindo masmorras extras e prováveis missões paralelas. Resta-nos torcer para que isso aconteça.

Tem mais a caminho?

E será que outros jogos vão receber o tratamento de *FFIII*? Nada está planejado no momento, mas Asano nos deixou com esperanças: "Caso a reação dos usuários seja favorável no caso do *FFIII*, podemos ter mais projetos como esse no futuro".





A FORÇA DA NATUREZA



Nada melhor que um RPG de ação para relembrar a saga de Mana e dar continuidade a essa aclamada série criada pela Square Enix. Prepare o seu DS, pois *Children of Mana* está para chegar.

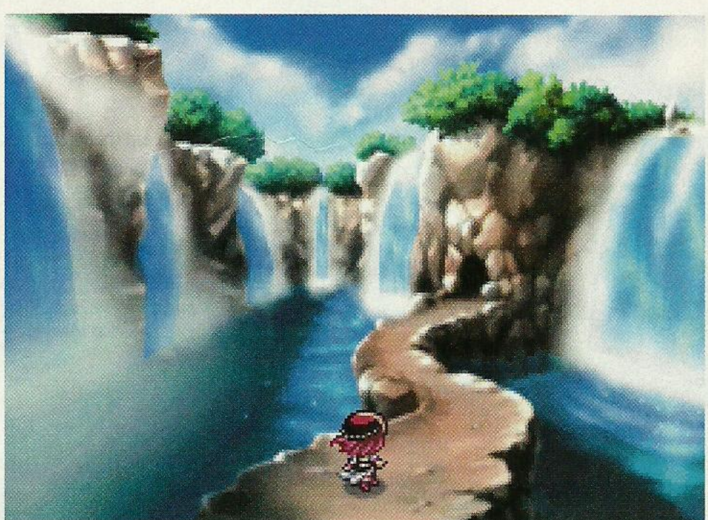
O mundo de Mana está em perigo novamente. As forças do mal, lideradas por um homem misterioso que veste uma capa escura, ameaçam destruir a Mana Tree, símbolo de vida e a protetora mágica do reino de Illusia. Depois que quatro jovens heróis – Ferrik, o guerreiro; Tamber, a lutadora veloz; Poppen, a maga; e Wanderer, um coelho – são acionados por tremores dentro de Illusia, eles descobrem que são as únicas pessoas que podem colocar um fim ao perigo. Essa trama simples inicia *Children of Mana*, a mais nova versão da série criada pela Square Enix.

Bateu, tomou

Embora *Children of Mana* seja a primeira incursão da série no DS, a melhor parte não fica por conta dos controles do portátil (a tela sensível ao toque é apenas uma opção dentro dos menus), mas sim por conta dos combates bidimensionais com visão superior que apresentam um caos jamais visto.
Cada masmorra é repleta de hordas de Rabbites, zumbis, espadas animadas e criaturas terríveis. Graças à nova mecânica do jogo, chamada de "reação ricochete", até mesmo as batalhas contra inimigos convencionais prometem muita confusão.
A terceira lei do físico Isaac Newton – "para toda ação, existe uma reação de mesma intensidade e sentido contrário" – aparece em todo momento nas batalhas de *CoM*.
Quando você ataca um inimigo, ele pode (e provavelmente vai) se chocar com outros inimigos, objetos, paredes ou até mesmo contra seus heróis, que por sua vez podem gerar novas colisões. O resultado é um caos dentro dos combates.
Ao aliar-se com outros três jogadores (o jogo todo pode rolar no modo para quatro jogadores via conexão local sem fios, desde que cada jogador possua um cartão de jogo), o caos fica ainda maior. A cooperação no modo multiplayer é o fator que proporciona vantagens sobre as legiões de inimigos, sobretudo durante as incríveis lutas contra chefões. E se você "acidentalmente" atirar um barril em seu aliado, é possível pegar o tesouro que ele estava tentando alcançar.



Esta botina deve pesar pacas, imagine só levar um chute com ela?



A tela superior em *Children of Mana* é repleta de ação, enquanto a tela inferior traz informações, incluindo a localização de aliados, inimigos e tesouros no mapa.

Brincadeira de criança

Tendo em vista que o combate é o foco de *Children of Mana*, a equipe da Square Enix incluiu numerosos recursos para manter as batalhas diversificadas e ao gosto de cada jogador. Quatro tipos de armas estão disponíveis durante o progresso da aventura: espadas, manguais, arcos e martelos, que podem ser equipadas em pares. Cada arma possui um ataque primário convencional e uma função secundária que é ativada quando o jogador segura o botão de ataque por alguns segundos. A espada cria um escudo refletor que bloqueia as flechas dos inimigos e outros projéteis; o mangual funciona como um gancho capaz de puxar objetos (ou inimigos) em sua direção; o arco realiza notas musicais que podem paralisar os inimigos; e o martelo acumula poderes para desferir um golpe que causa um terremoto. Além disso, uma barra no canto inferior direito da tela superior do DS se enche conforme o herói ataca os inimigos ou leva golpes. Quando a barra estiver cheia, é possível apertar o botão Select para entrar no modo Fury, que temporariamente adiciona ataques mais poderosos às suas armas, como ataques triplos com flechas para o caso do arco e um movimento giratório destruidor com o martelo.

Igual a todos os outros jogos de *Mana*, os espíritos elementais também estão disponíveis para ajudar a aventura de nossos heróis. Os oito espíritos - Salamander (fogo), Undine (água), Jinn (vento), Gnome (terra), Luna (lua), Dryad (árvore), Wisp (luz) e Shade (trevas) - são selecionáveis desde o começo do jogo. Ao segurar o botão B, você pode invocar o espírito desejado; se você deixá-lo agir, ele vai desferir um ataque elemental (como a explosão ígnea da Salamander), mas se o seu personagem estabelecer contato com o espírito, ele vai oferecer um feitiço de ajuda (como o feitiço de cura do Wisp ou a habilidade de adicionar gelo aos ataques da Undine). Como se isso tudo não bastasse para controlar os personagens, *Children of Mana* ainda oferece muitas armas, armaduras e acessórios equipáveis, além de um sistema de pedras preciosas que permite que seu herói progrida ao seu gosto. Ao encontrar pedras preciosas e colocá-las em uma grade específica, os personagens podem ganhar várias habilidades, incluindo melhoria de atributos, ataques mágicos mais avançados, defesa contra efeitos negativos nos atributos ou habilidades como auto-cura e ataques com projéteis. Você vai encontrar centenas de pedras preciosas e pode inclusive contratar o serviço de especialistas para combinar gemas, criando novos efeitos ou forjando um amálgama que ocupa menos espaço na grade.

Acredite, esse arco produz notas musicais!

Muito brilho

Você vai colocar todas as suas habilidades em teste nas torres, cavernas, desertos e paisagens bem construídas de *Children of Mana*. O desenho das masmorras em *CoM* se diferencia daquilo que conhecemos em outros jogos da série e foi criado especificamente com a jogabilidade multiplayer em mente. Em vez de enigmas e alavancas, você progride nas masmorras coletando itens chamados de Gleamdrops.

Essas formas comprimidas do poder da Mana Tree encontram-se normalmente no interior de outros objetos ou com inimigos. Para avançar nas masmorras, você deve encontrar uma dessas pedras e colocá-la em uma fonte de energia chamada de Gleamwell. Para que tudo fique ainda mais interessante, muitas das masmorras foram construídas de maneira aleatória para oferecer uma experiência sempre nova quando você retornar para subir de nível nas batalhas ou entrar em uma das missões paralelas do jogo.

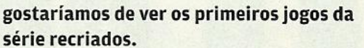
Descendente de *Secret of Mana* para Super NES - um dos nomes mais louvados do universo dos RPGs - *Children of Mana* tem uma reputação única e promete dar certo. Quando o jogo chegar aos EUA no final deste ano, vamos descobrir se o foco na ação e no sistema multiplayer basta para satisfazer as elevadas expectativas dos fãs da série.



Todas as masmorras de *Children of Mana* terminam com uma batalha contra um chefão. Se não conseguir detonar esses inimigos sozinho, você pode recorrer aos amigos através do modo multiplayer com conexão local sem fios.



Cada espírito elemental conjura diferentes feitiços, como a habilidade de Undine de transformar os inimigos em bonecos de neve. As magias podem ficar mais poderosas se você equipar as gemas corretas.



O prodígio

Na Square Enix, Kouichi Ishii, vice-presidente sênior de desenvolvimento de software, é o homem responsável pelo direcionamento de toda a série *Mana*. Ele não apenas esteve envolvido desde sua criação (o original para Game Boy era conhecido como *Final Fantasy Adventure* nos EUA), mas ele também é o produtor executivo e o homem responsável por boa parte do design geral do jogo. Recentemente, tivemos a chance de descobrir o que o mestre de Mana tem a dizer sobre *Children of Mana* e sobre o futuro da série.

Nintendo World: Qual foi o principal objetivo com esse novo jogo da série *Mana*?
Kouichi Ishii: Eu queria criar um jogo de ação que levasse os jogadores para dentro da história. A jogabilidade multiplayer foi um fator crucial nessa fórmula.



NW: Como você criou essa sensação de imersão no mundo do jogo?
KI: No jogo, todas as coisas - personagens, outros jogadores (no caso do multiplayer), objetos e cenários - interagem entre si, reagem entre si. Se você ataca um inimigo, ele vai colidir contra um objeto, que por sua vez vai quebrar e daí se você bater em outro jogador, a reação em cadeia vai começar de novo.

NW: Isso foi chamado de "reação ricochete" no vídeo de preview do jogo. Como esse recurso vai melhorar a jogabilidade?
KI: A reação ricochete adiciona um elemento de imprevisibilidade - ou caos - ao jogo, e o melhor é que você nunca sabe o que vai acontecer se você fizer certas coisas, sobretudo no modo multiplayer, no qual você não pode prever os movimentos dos colegas. Esse era um dos meus objetivos. Eu não queria criar um jogo previsível.

NW: As cenas cinematográficas são muito boas. Como foi a colaboração do pessoal da Production I.G?
KI: Eles mantiveram o espírito da série *Mana* no trabalho e foram muito cuidadosos ao preservar a originalidade do jogo. A experiência foi muito boa. Na série *Mana*, sempre tentamos manter a atmosfera no estilo "conto de fadas", e quando pedimos ao pessoal da Production I.G para criar os gráficos cinematográficos, queríamos um ambiente no estilo livresco animação, o que não é algo fácil de fazer. Os resultados estão dentro das nossas expectativas.

NW: Onde *Children of Mana* se encaixa na continuidade de *Mana*?
KI: Em termos da nova série *Mana* que estamos lançando, em termos de roteiro, a coisa funciona como um pré-jogo. O outro jogo no qual estamos trabalhando, *Dawn of Mana* (PS2), é na verdade a primeira história da série. Você pode considerá-lo o jogo inicial. *Children of Mana* acontece dez anos depois da história de *Dawn of Mana*. Esta seria a segunda história no universo *Mana*.

NW: E como Sword of Mana para GBA se encaixa na cronologia?
KI: Não existe uma cronologia exata para *Sword of Mana* em relação a *Children of Mana* e *Dawn of Mana*, mas eu diria que *Sword of Mana* acontece no mesmo mundo, mas seriam anos, dezenas de anos, mais tarde. Não posso precisar quanto tempo.

NW: Qual a sua arma favorita em *Children of Mana*?
KI: Eu prefiro o martelo. A ação que eu quero retratar neste jogo é bem explícita com as habilidades do martelo.

NW: Qual a contribuição do compositor Kenji Ito para o jogo?
KI: Kenji está com Mana desde o jogo *Sword of Mana* e, como faz muito tempo que um jogo da série não é lançado, faz muito sentido que ele recrie algo para a série. Ele manteve o legado da série muito bem guardado nas músicas que compõe para o jogo. É claro que vamos ouvir novidades, mas o espírito sonoro da série continua ali.

NW: Tendo em vista que você é o responsável pela série *Mana*, já pensou sobre como o jogo pode ficar no Wii?
KI: Eu não possuo planos concretos de trazer a série para o Nintendo Wii agora. Mas depois de vê-lo, acho que seria muito interessante essa transição.

NW: Você tem planos de criar outros títulos de *Mana* para o DS? Pessoalmente, gostaríamos de ver os primeiros jogos da série recriados.
KI: Temos muitas idéias sendo desenvolvidas para levar a série para o universo portátil. Infelizmente, eu não posso revelar nada no momento, mas posso dizer que estamos em desenvolvimento. Quando as coisas acontecerem de fato, quero criar formas diversificadas e diferenciadas de jogabilidade para *Mana*. Eu não gosto que todos os jogos da série ofereçam o mesmo tipo de jogabilidade. Então garanto que qualquer jogo futuro da série vai trazer um novo tipo de jogabilidade.



> "Eu queria criar um jogo de ação que levasse os jogadores para dentro da história."
> —Kouichi Ishii





O MUNDO PERDIDO

A Taito e o animador Yoshiharu Sato levam a tela de toque para um novo patamar em Lost Magic, um dos primeiros grandes RPGs para o Nintendo DS.

Você provavelmente já deve ter ouvido falar de *Lost Magic* e, caso não tenha ouvido, não se preocupe, vamos apresentar esta obra da Taito para você. O título que foi lançado em abril não possui relação com nenhuma franquia famosa e não traz personagens conhecidos. Também é difícil classificá-lo em uma categoria, pois mistura elementos de fantasia, RPG e estratégia em tempo real ao mesmo tempo em que adiciona técnicas de jogabilidade totalmente inéditas que envolvem o uso da tela de toque do DS e da capacidade Wi-Fi. *Lost Magic* pode não estar recebendo a mesma atenção que outros títulos mundo afora, mas o jogo tem muito a oferecer para os fãs de RPG e donos de DS, sobretudo àqueles que buscam algo menos convencional.

Embarque conosco nesta jornada, explore os primeiros capítulos e confira detalhes por trás das cenas com o produtor e diretor de arte do game.

A terra dos perdidos

Lost Magic acontece em um mundo governado pela magia, onde sete cajados controlam o destino das pessoas. Os cajados ficaram por muito tempo sob a proteção de sete sábios, até que recentemente, quando Seneka Windell, o mais belo dos sábios e protetor do Wand of Balance, começou a usar seus poderes para o mal e saiu à caça dos outros cajados na tentativa de comandar todos. Graças a uma reviravolta do destino, o Wand of Light acaba nas mãos do protagonista do jogo: um jovem e inexperiente mago chamado Isaac. A partir daí, sua jornada vai se dividir em seis capítulos, levando o jovem e sua companheira, Trista, em uma aventura para desvendar os segredos do cajado e seu papel na salvação do mundo.

Um dos recursos mais fortes em *Lost Magic* são os personagens criados pelo diretor de arte Yoshiharu Sato. Os métodos precisos de desenho de personagens de Sato podem ser conferidos em cada aspecto de *Lost Magic*, mas sobretudo em Isaac. "Foi muito difícil expressar a personalidade delicada de Isaac como sendo um garoto normal", explica Sato. "Eu me esforcei para que Isaac parecesse um garoto comum invés de um super-herói incubado, pois queria que os jogadores se sentissem mais próximos do personagem para julgarem os eventos de jogo de maneira mais intensa".

Ao longo da aventura de Isaac, o garoto vai encontrar diversos personagens que variam desde uma criatura alada chamada Parakeru até um sábio recluso e lunático conhecido como "Mestre da Curtain Mist".

Embora o diálogo entre os personagens não seja reforçado por cenas cinematográficas ou vozes, o estilo de Sato pode ser conferido em todos os encontros de Isaac, sempre marcados pela personalidade dos envolvidos. Isaac ganha vida com o sistema de luz e trevas do jogo, que vai determinar se ele se tornará uma pessoa boa ou má. O produtor do jogo, Osamu Inoue, conta: "Acreditamos que o desenho artístico de Sato enfatiza a diferença entre luz e trevas na história".

> "Eu me esforcei para que Isaac parecesse um garoto comum invés de um super-herói..."
> —Yoshiharu Sato, diretor de arte

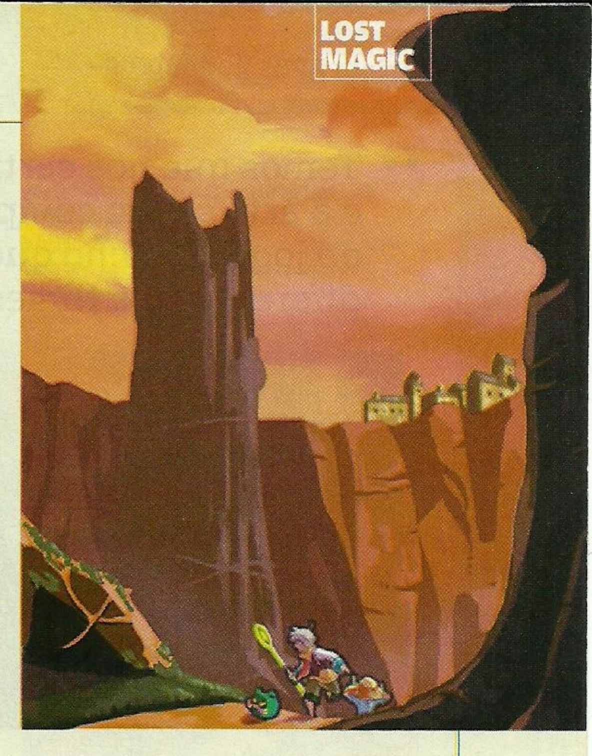
Faça você mesmo

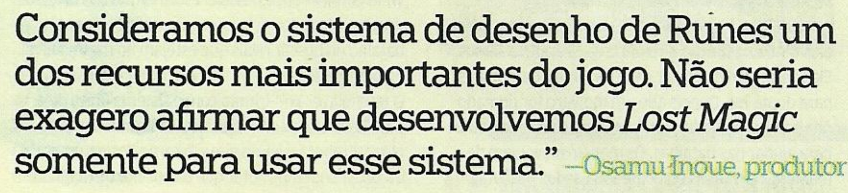
Uma boa história é apenas um dos aspectos que torna um RPG grandioso – a qualidade do jogo também pode determinar o sucesso ou o fracasso da experiência como um todo. *Lost Magic* possui uma ferramenta em seu arsenal que outros RPGs não possuem – a tela de toque. O sistema de batalhas é todo baseado no controle dos toques; desde a maneira como você move os personagens até o ataque utilizam o recurso. Para movimentar seus aliados no mapa, basta tocar nos personagens e pontos de destino com a stylus, algo bem parecido com o sistema de apontar e clicar da maioria dos jogos de estratégia em tempo real para PC. Além disso, é possível clicar e arrastar a stylus como um mouse para selecionar vários personagens ao mesmo tempo.

Mas é o conceito simplificado por trás do sistema de magias de *Lost Magic* que realmente separa esse jogo dos outros RPGs. Basicamente, a stylus é sua varinha mágica e você tem que movê-la seguindo alguns padrões (conhecidos como Runes) para lançar um feitiço. "Um dos membros da nossa equipe era um viciado em RPGs de mesa e quis criar um sistema de magias que fosse mais realista", conta Inoue.









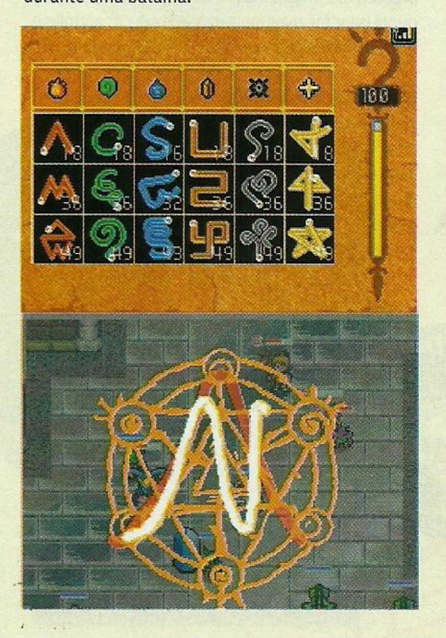
"Consideramos o sistema de desenho de Runes um dos recursos mais importantes do jogo. Não seria exagero afirmar que desenvolvemos *Lost Magic* somente para usar esse sistema." —Osamu Inoue, produtor

"Achamos que a stylus é a melhor ferramenta para tornar isso possível".

Diferente dos RPGs tradicionais, tudo acontece em tempo real, então os feitiços devem ser escolhidos com rapidez para surtir o efeito desejado.

Para lançar uma magia, você deve segurar os botões L ou R (depende se você for canhoto ou destro) para abrir o círculo de Runes na tela. Depois, você seleciona uma das 18 formas disponíveis. Algumas formas são mais difíceis de executar do que outras e, portanto, exigem mais prática – quanto mais rápidos e precisos forem seus movimentos, mais poder terá sua magia. "Consideramos o sistema de desenho de Runes um dos recursos mais importantes do jogo", completa Inoue. "Não seria exagero afirmar que desenvolvemos *Lost Magic* somente para usar esse sistema". Existem seis tipos de Runes no jogo: fogo, vento, água, terra, luz e trevas. Quanto mais feitiços de uma categoria forem lançados, mais Isaac vai evoluir dentro daquela esfera de poderes. Se você prefere as magias de fogo, por exemplo, Isaac pode se tornar especialista nesses feitiços.

Quanto mais você avança no jogo, mais complicado fica o sistema de magias, que introduz as combinações conhecidas como Duo Runes e Trio Runes. Enquanto as Runes individuais têm efeitos gerais, como danificar os oponentes, criar barreiras protetoras e curar os colegas de equipe, as Runes combinadas geram feitiços muito mais complexos que aumentam o poder dos personagens ou então transformam inimigos em aliados durante uma batalha.



"Temos que nos certificar de que a história e a arte sejam compatíveis com o sistema do jogo. Eu acho que essa é a principal diferença dos filmes." –Yoshiharu Sato



A turma dos monstros

As Dark Runes são as mais difíceis de aprender, pois elas têm uma função diferenciada das outras Runes. Elas permitem que Isaac capture monstros inimigos para domá-los. Depois que um monstro for domado por Isaac, você pode começar a construir uma equipe para ajudar nas batalhas. Os monstros evoluem de maneira individual conforme são usados nas lutas. Existem cerca de 60 monstros diferentes no jogo, cada qual com forças, fraquezas e habilidades especiais próprias, como vôo ou ataque à longa distância. Todos os monstros do jogo podem ser capturados, embora alguns sejam mais difíceis de pegar do que outros. Igual a outros RPGs que envolvem a captura de monstros, é necessário diminuir a vida das criaturas até o ponto no qual elas estejam quase mortas para capturá-las com sucesso. Quando Isaac tenta capturar inimigos, muitas variáveis entram em cena, como a experiência do personagem, o poder do monstro e a precisão das magias Dark Runes. Quanto mais experiente Isaac for, mais monstros ele poderá controlar e mais opções de criar equipes ficarão disponíveis.

Mágica na rede

Os benefícios de aprender novas magias, ganhar experiência e criar equipes sólidas de monstros vão além da aventura solo. *Lost Magic* também oferece um modo multiplayer completo no qual é possível desafiar os grupos de monstros de outros jogadores através da conexão sem fios ou da Nintendo Wi-Fi Connection. As propriedades Wi-Fi de *Lost Magic* são parecidas com o conceito de *Mario Kart DS*: é possível montar uma dupla com outro jogador da sua lista de amigos ou procurar um oponente em qualquer lugar do mundo. E caso seu grupo ainda não esteja experiente o bastante para duelar com adversários aleatórios através da Nintendo Wi-Fi Connection, é possível escolher um dos diversos grupos oferecidos pelo jogo para entrar em uma batalha ou buscar rivais que estejam no mesmo nível de habilidade.

O multiplayer Wi-Fi, junto com o sistema único de batalhas, faz de *Lost Magic* um RPG como nenhum outro. Embora o game gire em torno dos recursos do DS, já podemos notar que o conceito de magias é bem apropriado para o console da nova geração da Nintendo. "Ainda não temos planos para uma seqüência, mas é claro que adoraríamos continuar esse projeto", afirma Inoue. "Vamos ouvir a reação de todos os jogadores ao sistema de *Lost Magic*, incluindo as batalhas Wi-Fi entre o Japão e outros países do mundo". Não importa se *Lost Magic* é apenas um jogo independente ou o começo de uma série de sucesso: a parte boa é ver que as empresas de desenvolvimento estão explorando novas idéias em vez de usarem as fórmulas do passado. *Lost Magic* já está nas prateleiras. NW





O Mestre: Yoshiharu Sato

Os fãs de animes vão perceber que o traço de *Lost Magic* é familiar. Isso é porque Yoshiharu Sato, diretor de arte do jogo, também trabalhou em diversos filmes com o renomado grupo de animação Studio Ghibli. O estilo único de Sato é visível em todos os seus trabalhos de arte, seja para filmes ou para jogos. "Temos que nos certificar de que a história e a arte sejam compatíveis com o sistema do jogo", conta Sato. "Eu acho que essa é a principal diferença dos filmes". Abaixo, seguem alguns destaques da carreira mágica de Sato.

- **O meu vizinho Totoro (My Neighbour Totoro)**
  (1988, Filme) - Diretor de Animação
- **Kiki, Aprendiz de Feiticeira (Kiki's Delivery Service)**
  (1989, Filme) - Animador



- **O porquinho voador (Porco Rosso)**
  (1989, Filme) - Animador

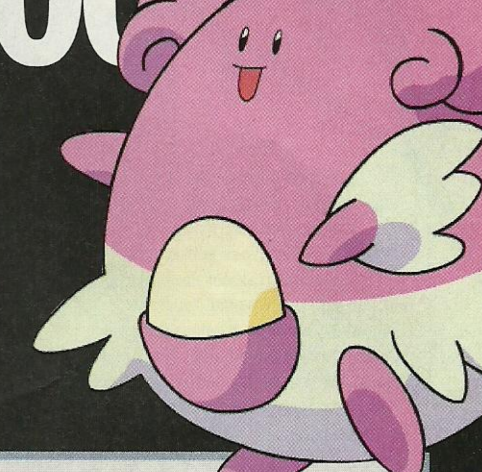


- **The Dog of Flanders**
  (1997, Filme) - Diretor de Animação
- **The Cat Returns**
  (2002, Film) - Key animator
- **Magic Pengel: The Quest for Color**
  (2003, PS2) - Diretor de Arte
- **Graffiti Kingdom**
  (2005, PS2) - Diretor de Arte
- **Lost Magic**
  (2006, DS) - Diretor de Arte




faça o seu
GAME BOY micro
gameboy.com

POKÉMON BATTLE DEX 006



A enfermeira Pokémon

Todo bom time de Pokémon tem monstrinhos com papéis definidos. Você pode usar um deles para bombar Stats e transferir para outros, como Ninjask. Pode ter um monstro para devastar a arena, como Metagross. Ou algum para cuidar de todos os outros, recuperando HP ou curando Status negativos. Esses últimos são os pokémon de suporte, e o melhor deles é a estrela da Battledex deste mês.

—JP Nogueira

BLISSEY

Tipo: Normal
Abilities: Natural Cure/ Serene Grace
Base Stats: HP 255/ Att 10/ Def 10/ SpA 75/ SpD 135/ Spd 55

Evolução da Chansey por felicidade, Blissey é um dos monstrinhos mais usados em batalhas.
Basta verificar seus Base Stats. Ela possui o maior HP possível de todo o jogo, facilmente atingindo pelo menos 651. Agora, junte isso à sua fabulosa Special Defense e voilá! Uma última olhada em seu tipo e você verá que ela é imune a ataques Ghost e fraca contra os do tipo Fighting. Nenhuma fraqueza especial? Pois é! Blissey é a melhor barreira especial do jogo inteiro. É uma excelente companhia para Skarmory, que a protege contra ataques físicos.
E para consagrá-la de vez como um dos melhores suportes do jogo, sua Ability Natural Cure apaga qualquer status negativo (PAR, PSN, SLP, BRN ou FRZ) toda vez que ela for retirada da arena.
Já Serene Grace dobra as suas chances de um ataque causar um efeito especial de algum ataque.

Modo de ataque: Como assim, "ataque"? A gorduchinha vai entrar nos times principalmente para ajudar os outros pokémon! Para isso, ela conta com duas técnicas bastante populares: Heal Bell ou Aromatherapy. Ambas fazem a mesma coisa, que é curar todos os monstrinhos do time de status negativos. Isso funciona muito bem quando eles estão em SLP devido ao uso de Rest. Para ela mesma se curar, Softboiled é uma necessidade em toda Blissey. Para atrapalhar o adversário, ela pode usar Thunder Wave ou Toxic.
Por fim, a ofensiva fica por conta de Seismic Toss. Esse ataque sempre causa dano igual ao nível do usuário, o que independe da Effort. Excelente escolha para a Blissey, só basta tomar cuidado com os pokés do tipo Ghost, que são imunes. Para esse caso, a melhor Ability é Natural Cure.

Outros espécimes: Blissey aprende uma variedade de técnicas que podem surpreender bastante o adversário. A primeira delas é Counter: de acordo com a Effort em Defense e HP, ela pode pegar de surpresa muitos atacantes físicos com Choice Band. Skill Swap pode cair muito bem com Serene Grace em batalhas em dupla: já imaginou um Sacred Fire de Ho-Oh com 100% de chance de Burn?
Calm Mind acompanhado de Flamethrower, Thunderbolt, Psychic ou Ice Beam com Serene Grace fazem uma boa combinação. Psych Up pode ser usado para barrar pokés Calm Minders também. Wish e Protect podem ser usados ao invés de Softboiled para curar a Blissey ou outros monstrinhos do time. Light Screen é uma boa escolha para melhorar a Special Defense do time, e Sing é usado para colocar monstros chatos para dormir, embora tenha uma chance de acerto muito ruim.

Fisiologia: O ideal é fazer dela uma barreira mesmo. Como a Defense é baixa, sempre é uma boa usar pelo menos 108 de Effort, mas na maioria das vezes, o ideal é maximizar mesmo (252 Effort em Def). Se ela souber Seismic Toss, você pode trabalhar o HP e a Speed (252/6 ou 236/20). Caso tenha ataques especiais, a sugestão é usar entre 100 e 152 Effort em Special Attack, e o resto em HP.

Items: Sim, Leftovers novamente é a principal sugestão. Assim como Skarmory, ela pode entrar na luta, receber um ataque especial e no mesmo turno já ter o HP cheio novamente. Outras sugestões são Brightpowder, Focus Band, Quick Claw ou Scope Lens (para as atacantes especiais).

Predadores: Muito cuidado com os Fighting. Além de poderem derrubar Blissey com um único ataque, eles também possuem a Ability Guts. Não é nada agradável usar Thunder Wave em um Heracross Choicer com isso, já que seu ataque ficará muito alto. Atenção também ao batalhar contra Gengars: eles são rápidos, usam Substitute, são imunes a Seismic Toss e podem aprender Focus Punch. Dugtrios podem lhe travar na arena e são rápidos, então se a Blissey estiver com pouco HP, será um problema. E cuidado ao enfrentar atacantes especiais que podem se recuperar, como Suicune ou Milotic: seus Seismic Tosses podem não ser tão eficientes quanto parecem. No mais, procure ficar longe de atacantes físicos.



QUE VENHA POKÉMON DIAMOND & PEARL

Notícias direto do Japão sobre os novos jogos
No dia 12 de julho, muitas novidades vieram à tona na revista japonesa Coro Coro. Dentre elas, cinco foram destaques sobre as novas versões de Pokémon para Nintendo DS, *Diamond & Pearl*. Confira só!

1- Uso da stylus durante a batalha: Enquanto a ação rola na tela superior, todas as opções aparecem na tela sensível do aparelho. Lá, você terá um acesso muito mais ágil aos menus e monstrinhos, tudo na base do toque. Até os itens estão divididos em categorias, facilitando o uso durante as batalhas.

2- Imagens do rival: Como já é de costume, o personagem principal terá um rival. As imagens liberadas são de um garoto loiro, amigo de infância que o ajudará durante a aventura e batalhará com você sempre que possível.

3- Novos Pokémon: Desta vez, cinco novos monstrinhos foram revelados. Dois deles são Diaruga (azul e cinza, Guardião do Tempo) e Parukia (branco e lilás, Guardião do Espaço), que ilustrarão as caixas de *Diamond & Pearl*. Os outros três são Chierimu (tipo Grass, baseado em pétalas de cerejeira), Pachirisu (um esquilinho do tipo Electric) e Dorapion (um escorpião com a fantástica combinação Poison/Dark).

Este é o seu rival nas novas aventuras dos monstrinhos.

4- Novos ataques: Ao que tudo indica, as novas técnicas vão abalar de vez as conhecidas estratégias dos treinadores. O pequeno Chierimu pode plantar uma semente no oponente que transforma a sua Ability em Insomnia. O esquilo Pachirisu pode usar energia acumulada de ataques recebidos. Dorapion sabe Cross Poison, que pode envenenar e tem alta chance de dar Critical Hit. Lucario, por sua vez, conhece uma técnica chamada Hadoudan, que lembra as magias de Ryu e Ken, de *Street Fighter*. Buoysel tem Aqua Jet, que funciona como um Quick Attack. Weavile pode incapacitar o item utilizado pelo oponente e Munchlax pode usar uma berry como item para alterar os efeitos de seus ataques.

5- Conexão Wi-Fi: Finalmente foi confirmada, para a alegria de todos os jogadores! Num processo semelhante ao de *Animal Crossing*, você poderá registrar Friend Codes para trocar pokémon e batalhar ou conversar usando o microfone do DS. Essa característica é uma salvação para aqueles jogadores que moram em regiões remotas e não conseguem completar a PokéDex ou batalhar contra outras pessoas. Um novo mundo surge no horizonte.

Como se isso não fosse o bastante, a Coro Coro também revelou muitas outras notícias.
Pelas descrições dos guardiões Diaruga e Parukia, você já sacou que a trama gira em torno do Espaço e do Tempo. No meio da aventura, um misterioso grupo intitulado Team Ginga (possivelmente Team Galaxy) será responsável pelo seqüestro de monstrinhos, o que afetará todo o andamento do jogo.
Algumas novas Abilities foram reveladas, como Flower Gift (Chierimu pode florescer sob Sunny Day e fortalecer todo o seu time), Snipe (os Critical Hits de Dorapion causam mais dano) e Chidoriashi (a evasão do Perappu aumenta caso ele esteja confuso). Por fim, dois eventos Pokémon estão sacudindo o Japão. O primeiro é o Summer Festival, onde os treinadores podem visitar várias estações de trem reais para testar


Team Galaxy: amigos ou inimigos?

demos de *Diamond & Pearl*. Em cada estação, você começa com um monstrinho diferente. Sem falar nos shows de fogos de artifício e buscas pelo Manaphy. Já o Jungle Tour acontece em várias cidades. Nele, os treinadores podem salvar o Celebi na Raira Forest em *Pokémon Ranger* para DS ou recebê-lo como prêmio nas versões para GBA.
Ficou com os dedos coçando, né? As versões *Diamond & Pearl* estão agendadas para o dia 28 de setembro de 2006, mas quem comprar no esquema de pré-venda receberá miniaturas de Diaruga e Parukia. Sorte deles, hein! NW

Diaruga e Parukia, os dois monstrengos que figuram nas capas de Diamond & Pearl.



JÁ ALERTAMOS ANTES: CARROS COM OLHOS NÃO EXISTEM

MAIS DESAFIADOR QUE CORRIDA MALUCA!

CARS



NOTA: 7,0
GRÁFICOS: 7,5
SOM: 8,0
JOGABILIDADE: 8,0
DIVERSÃO: 8,0
REPLAY: 7,0

PRODUÇÃO: RAINBOW STUDIOS
DISTRIBUIÇÃO: THQ
GÊNERO: CORRIDA
NÚMERO DE JOGADORES: 1 OU 2

Esqueça o passado ruim dos jogos de franquias da Pixar. *Cars* é um game que tem alguns riscos na lataria, mas que não faz feio no fim das contas. A aventura rola após os eventos do filme e mostra o malandro Lightning McQueen treinando para ganhar a Piston Cup: o maior torneio automobilístico de todos os tempos. Para participar das corridas, é preciso encontrar ícones que simbolizam as provas, que geralmente estão espalhadas pelo cenário aberto - assim como os outros carros de Radiator Springs.
Como já era de se esperar, além de detalhado, o jogo também é muito parecido com o filme e só peca na torcida, que muitas vezes não passa de um monte de caixas de plástico - detalhe que não interfere na diversão final do game.
Além disso, o que se ouve é tão bom quanto o que se vê. A trilha sonora é, em sua grande maioria, músicas country e rockabillies, como Stray Cats e Lynryd Skynryd. A dublagem também está ótima e reúne os atores do filme, incluindo estrelas do naipe de Owen Wilson e Michael Keaton.
Pilotar as máquinas acaba se tornando uma tarefa fácil e agradável por conta de algumas estripulias úteis, como turbos e derrapadas, e outras nem tanto, como a possibilidade de andar sobre duas rodas e pular. O desafio é baixo, mas se achar que está mal passado, há a opção Compact no modo Story, que torna tudo mais fácil. A aventura leva cerca de oito horas para acabar e há vários extras para habilitar.
Apesar de *Cars* ter um lugar reservado no pódio dos games baseados em filmes, avisamos logo: seja prudente, ou as corridas poderão se tornar repetitivas, e o pouco desafio pode ceder lugar à monotonia.
—CLAUDIO PRANDONI



Não importa o que as placas indicam, não pare durante as corridas.





OS HERÓIS JOVENS E FRACOTES

TEEN TITANS

NOTA: 5,0
GRÁFICOS: 6,5
SOM: 5,0
JOGABILIDADE: 6,5
DIVERSÃO: 4,5
REPLAY: 5,0



PRODUÇÃO: A2M
DISTRIBUIÇÃO: THQ
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 4

***Teen Titans* até que seria uma boa pedida para quem gosta da pancadaria** desmedida de clássicos como *Final Fight*, isso se o game não apresentasse os defeitos da série da Capcom elevados à décima potência.
A repetição é o problema mais acentuado. Inimigos brotam como formigas em pote de açúcar, obrigando o jogador a desferir um sem-número de golpes.
O sistema de jogo também é um pouco confuso: até quatro pessoas podem jogar simultaneamente, mas mesmo sozinho, os cinco titãs lutam na tela, sendo que o jogador pode trocar de personagem a qualquer momento.
As fases são repetitivas e utilizam um sistema que já virou clichê há muito tempo. Para progredir, é preciso acabar com todos em uma sala. Os gráficos são simples e coloridos, parecendo entrar no modo câmera lenta em alguns momentos. Para completar, a posição da câmera não ajuda a entender o que está acontecendo no ambiente.
As músicas são inexpressivas e o tema dos Teen Titans, composto pela dupla japonesa Puffy AmiYumi, é tocado à exaustão. Ao menos, os heróis têm um belo repertório de frases cômicas.
A aventura é curta, mas vários extras, como imagens, vídeos e lutadores, animam um pouco a festa. *Teen Titans* só vale para quem é fã dos heróis.
—CLAUDIO PRANDONI



Que super-Homem, que nada... ...o negócio é Super-Boy!

O ROBOZINHO QUE JÁ TEM IDADE PARA VOTAR NAS ELEIÇÕES

GRANDES NOVIDADES, BONS RESULTADOS!

MEGA MAN BATTLE NETWORK 6

PRATA Nintendo World

NOTA: 8,5
GRÁFICOS: 9,0
SOM: 8,0
JOGABILIDADE: 9,0
DIVERSÃO: 9,0
REPLAY: 7,5



PRODUÇÃO: CAPCOM
DISTRIBUIÇÃO: CAPCOM
GÊNERO: RPG
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 2

***Battle Network 6* chega ao GBA em duas versões:** *Cybeast Gregar* e *Cybeast Falzar*. História, missões e cenários são idênticos nos dois jogos e as diferenças aparecem nos detalhes. Lan se mudou para Cyber City e descobriu que toda a rede de computadores está infectada por um vírus. Essa situação desperta Gregar e Falzar, duas criaturas lendárias da internet. No entanto, o enredo é muito mais profundo e envolvente que esse resumo - os jogadores devem se preparar para uma aventura longa e desafiadora.

Há muita exploração e diálogos, intercalados com batalhas que surgem de repente. O confronto acontece numa plataforma de 18 pisos, dividida por Mega Man e os inimigos. O combate é em tempo real, mas antes de atacar, o jogador seleciona em um menu os golpes e armas que deseja usar. Dá para montar seqüências variadas com armas de fogo, golpes de espada e dezenas de outros itens.

A maior novidade é o sistema Beast Out, quando Mega Man assume uma forma poderosa baseada nas características de Gregar ou Falzar, dependendo do jogo.

Há também o sistema Cross ilimitado, com o qual podemos selecionar armaduras modificadas para equilibrar forças e fraquezas com o inimigo. Neste ponto, cada versão do jogo apresenta cinco armaduras exclusivas.

Além disso, podemos personalizar os chips de batalha que equipam Mega Man e administrar um inventário com centenas de itens. Com tudo isso, temos um leque gigantesco de estratégias de combate.

—RONNY MARINOTO



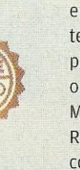
A batalha do século: Mega Man versus Super-Ultra-Mega-Griffon!

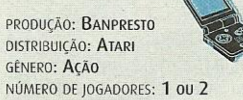
Parece jogo de xadrez, mas não é!

PANCADARIA EM UM GAME VIRTUOSO

DRAGON BALL ADVANCED ADVENTURE

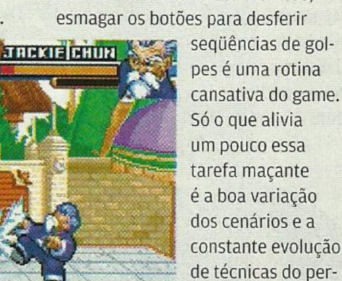
NOTA: 7,0
GRÁFICOS: 8,0
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 7,0
DIVERSÃO: 7,0
REPLAY: 6,5





PRODUÇÃO: BANPRESTO
DISTRIBUIÇÃO: ATARI
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1 OU 2

O game é baseado nos primeiros episódios da série *Dragon Ball*, que deram origem à saga de Goku.



O protagonista ainda é uma criança e treina duro para desenvolver seus poderes sobrenaturais. A aventura em busca das sete Esferas do Dragão tem início na ilha do Mestre Kame, passa pela Montanha de Fogo, o Castelo de Pilaf, o Torneio de Artes Marciais, pela base militar Red Ribbon e só termina no encontro com King Piccolo. São 18 fases em progressão lateral com muita pancadaria, diversos combates no estilo arena contra chefes desafiadores e batalhas aéreas viajando com a nuvem voadora.

Goku é um lutador nato. Por isso, esmagar os botões para desferir seqüências de golpes é uma rotina cansativa do game. Só o que alivia um pouco essa tarefa maçante é a boa variação dos cenários e a constante evolução de técnicas do personagem – durante os torneios, os movimentos de luta são diferentes. Características como a técnica do Kamehameha, a energia de vida e o bastão mágico podem evoluir vários níveis, conforme encontramos determinados itens.

Além do modo Story, temos as opções One-on-One Battle, para duelo entre dois lutadores e Minigame, com os desafios de quebrar pedras e agarrar o gato Korin. Terminar o jogo habilita novos personagens (dá para jogar toda a aventura com Krillin) e opções extras. O visual é excelente e a jogabilidade, muito boa, o que favorece a diversão. Pena que em geral as fases sejam fáceis e a aventura, muito curta.

—RONNY MARINOTO



Como diriam os sábios da antigüidade: Kamehamehaaaaaaaa!!

OS SEM-FLORESTA E SEM MUITO DESAFIO

OVER THE HEDGE

NOTA: 6,5
GRÁFICOS: 7,0
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 6,5
DIVERSÃO: 6,0
REPLAY: 6,5



PRODUÇÃO: EDGE OF REALITY
DISTRIBUIÇÃO: ACTIVISION
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1 OU 2

Não há muito o que esperar de alguns animais sem rumo na vida, não é mesmo? Bom, se a Dreamworks estiver no meio da confusão, a resposta é: errado. A trama – a mesma da animação que estreou nos cinemas em julho – gira em torno de uma floresta transformada em cidade. É isso mesmo. Em um certo dia, RJ (o furão), Verne (a tartaruga), Hammy (o esquilo) e Stella (a gambá) acordaram e tudo o que encontraram em volta foi uma cidade, que recebeu o nome de Suburbia. Com uma curiosidade que não cabe no corpo, o jogador deve controlar uma das criaturinhas por fases bem coloridas e usar suas características únicas para resolver certos quebra-cabeças. Cada uma das fases possui seus objetivos primários, mas também abrigam certos itens que, quando coletados, liberam extras bem divertidos, como músicas, imagens, vídeos e minigames, como o de roubar comida da cozinha e o de ativar os fios, por exemplo.

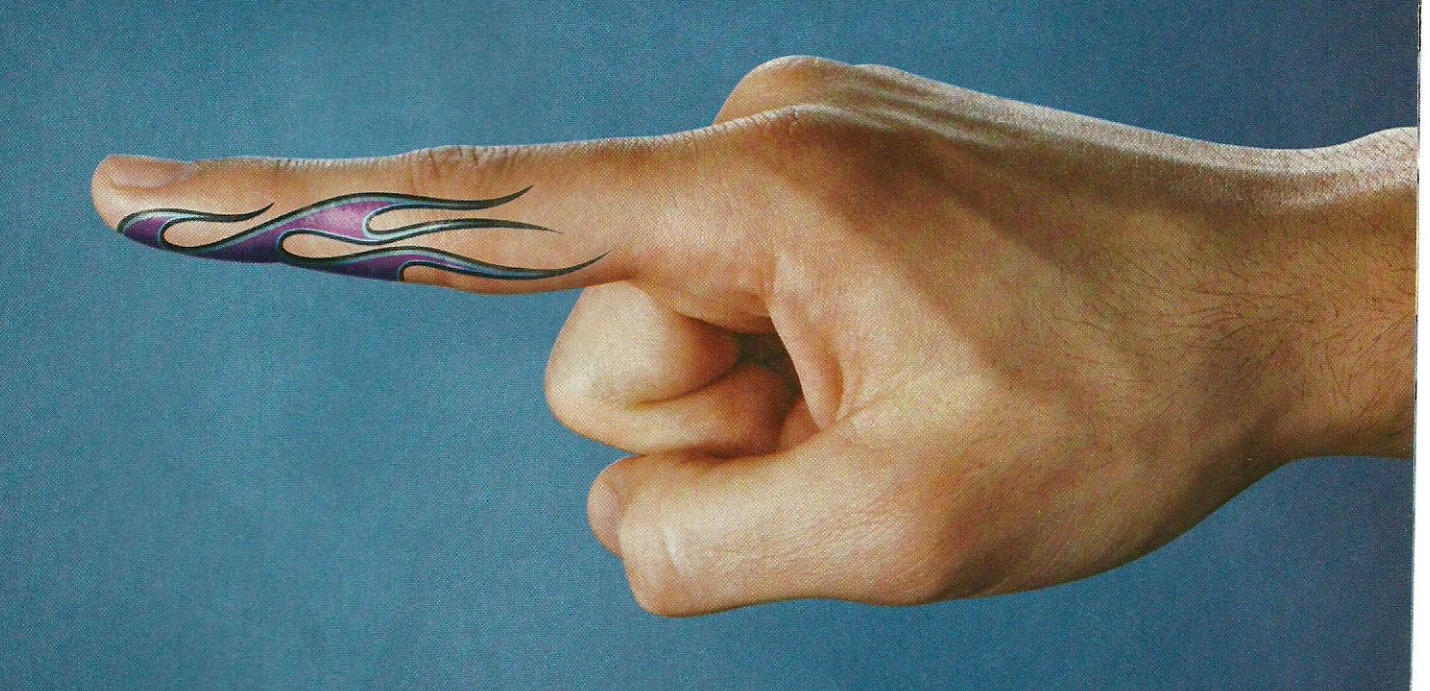
O sistema de todas as fases é bastante parecido, salvo as missões que o jogador precisa cumprir, basta sair batendo em tudo e em todos para se livrar dos obstáculos. Um dos pontos fortes do jogo é o modo de cooperação em que jogam você e um amigo para completarem os mesmos desafios. Ou jogue sozinho, seu par irá ser controlado pelo computador. Os comandos são simples e quase que auto-explicativos e, além do mais, os próprios locais de interação (como pegar itens, abrir portas, jogar estátuas ou coisas do tipo) mostram quais botões devem ser usados. A trilha segue o estilo da animação e os efeitos sonoros são os mesmos utilizados no cinema. Pela simplicidade e facilidade do modo para duas pessoas, *Over the Hedge* é recomendado tanto para jogadores mirins quanto para os adultos que procuram diversão sem compromisso.

—CLAUDIO PRANDONI



O que faremos hoje à noite, cara? Tentar conquistar a cidade! Ou não...

Tocar é legal.







Não tire o seu dedo do acelerador. Toque, controle, corra e
personalize as máquinas de correr nas cidades.

NINTENDO DS



O herói em Ação

A nova aventura de Link é uma das mais esperadas pelos jogadores que não vêem a hora de jogar *The Legend of Zelda: Twilight Princess*. Visitamos o universo de *Zelda* e contaremos mais alguns detalhes sobre esta nova jornada.



Já faz um bom tempo que a Nintendo chocou o mundo dos videogames com o primeiro vídeo de *The Legend of Zelda: Twilight Princess* – e mesmo que fossem apenas alguns dias, já seria o bastante para que os fãs ficassem em polvorosa. Os jogadores ficaram hipnotizados quando viram um desenho mais maduro de Link e com o conjunto da obra. Desde então, os detalhes surgem lentamente: o misterioso Midna, o reino desolado de Twilight e o surpreendente poder de Link de se transformar em um lobo. Na E3 2006, a Nintendo revelou a boa notícia de que *Twilight Princess* vai ser lançado para GameCube e Wii. A versão para Wii não só vai oferecer o recurso de tela mais ampla e controles exclusivos, mas também vai estar disponível no lançamento do console. E como você já deve ter visto na Nintendo World, havia uma demo totalmente inédita disponível para testes durante a E3.
Essa demo mostrou duas fases: Goron Mines, onde Link usa diversas habilidades, ferramentas e técnicas para entrar em uma masmorra e combater um chefe incrível; e um joguinho de pesca que comprova o sucesso do passatempo favorito dos fãs da série desde *Ocarina of Time*. Embora a demo não demonstrasse exatamente o que veremos na versão final, pudemos conferir cenários extremamente bem acabados, uma ótima jogabilidade e uma imersão profunda no mundo de *Zelda*. Nós, da Nintendo World, pertencemos ao grupo de felizardos que puderam jogar esta obra-prima e contaremos tudo nos próximos parágrafos.



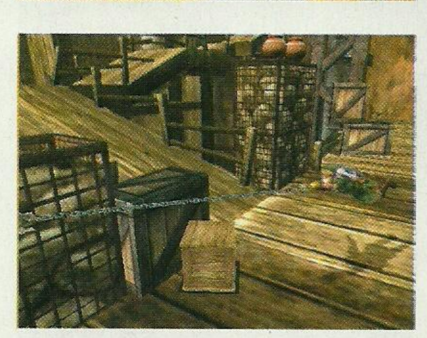
Vida de guerreiro



A fase Goron Mines consiste em uma passagem suspensa de madeira, cercada por um cânion de água - se cair, você terá que encontrar uma escada para voltar ao ponto inicial. As maiores revelações da demo acontecem logo de cara: uma versão transparente de Midna surge das sombras de Link para oferecer conselhos. Bem parecida com Navi em *Ocarina of Time*, Midna aparece com freqüência para dar dicas e também pode ser convocada manualmente com os botões do controle (Z para o GameCube e direcional para cima no Wii).



Basta andar um pouco com Link pela masmorra usando a alavanca analógica (em ambos os consoles) para que o herói tenha que desembainhar sua espada. O esquema de batalhas continua muito parecido com o de *The Wind Waker* e com o da primeira versão de *Twilight Princess* apresentada na E3 2005: mire os inimigos usando um dos botões superiores (L no GameCube e Z no Nunchuk do Wii), e fatie os adversários com o botão B para atacar e botão A para realizar ações como desviar ou saltar. Diferente dos recentes jogos em 3D, desta vez, Link vai manter seu escudo sempre pronto nas batalhas; basta pressionar o botão R no GameCube para que os inimigos tenham seus ataques bloqueados. No Wii, você bloqueia os ataques movimentando o controle remoto para frente (como se estivesse segurando um escudo em suas mãos). Depois de derrubar um goblin (e desde que você ainda esteja com a mira nele), é possível apertar o botão A no GameCube ou fazer um movimento de chicote no Wii para desferir um golpe de misericórdia e eliminar o alvo.



Mais à frente na Goron Mines, vários goblins e criaturas que parecem lagartos bem armados guardam a passagem para o lar do chefão - possibilitando que Link use seu ataque giratório para acabar com vários inimigos de uma só vez. No GameCube, esse ataque é desferido da forma convencional (girando a alavanca analógica 360 graus e atacando, ou segurando e soltando o botão B); mas no Wii, é possível ativar o movimento girando o Nunchuk para frente e para trás. O método do Wii é altamente sensível e torna o movimento mais fácil de executar.

Ferramentas de trabalho

Muitos obstáculos barram o progresso de Link ao longo das minas, mas, para isso, existem várias ferramentas que podem ajudar nosso herói. Uma das mais importantes é o fiel arco de Link, essencial para acabar com aqueles grupos de goblins arqueiros que ficam à espreita. No GameCube, a mira é executada à moda antiga - basta segurar o botão de item e mirar usando a alavanca analógica com visão em primeira pessoa. Já no Wii, a coisa é extremamente simples: um círculo aparece no centro da tela quando o arco de Link é sacado. Se você movimentar o cursor na tela para dentro do círculo, é possível acertar o inimigo com precisão, e se você mover o cursor para fora do círculo, vai ter que reposicionar sua visão para obter uma melhor mira. O arco também usa um dos recursos únicos do controle remoto do Wii: um alto-falante que, nesse caso, produz um som de corda quando você prepara a flecha e atira.

É bem simples usar o arco e flecha na versão para Wii: basta mirar e disparar.

Este cara aí dá uma bela idéia de como serão os inimigos de Link.



Depois de passar pelos arqueiros, o caminho leva a uma bifurcação. Para a direita, a passagem estreita leva ao que parece ser um beco sem saída, enquanto pela esquerda, o caminho leva até uma criatura-lagarto e uma porta trancada. Depois de matar o lagarto - que é mais forte do que o goblin, mas não muito - você se depara com a porta trancada e com quatro pilares com propulsores no topo.
O cenário demanda o uso de um item revelado na demo da E3 2005: o Gale Boomerang. Como na demo do ano passado, é possível mirar os objetos com o bumerangue (com o botão R no GameCube ou o B no Wii), e depois soltar em direção aos alvos seqüenciais. Mesmo se você acertar os quatro propulsores, a porta pode não necessariamente abrir. Somente ao prestar atenção nos desenhos do chão e acertar os propulsores na ordem correta é que a porta será destrancada.
Depois de atravessar a porta e um corredor, Link será atacado por mais dois goblins arqueiros. Para o azar deles, as criaturas estão localizadas ao lado de um barril de pólvora - basta um disparo preciso com seu arco para mandar os monstrinhos pelos ares.
Depois de andar pelo corredor, Link vai se deparar com uma máquina enferrujada cheia de símbolos. Um painel circular no braço protuberante da máquina denuncia o propósito dessa relíquia, mas não adianta somente chegar perto dessa alavanca. Para a sorte do herói, Midna sugere o uso de algum objeto pesado para mover a alavanca: suas Iron Boots. Equipar itens no GameCube é igual aos outros jogos da série, mas na versão para Wii, você terá que acessar o menu de itens apontando o controller para o ícone de item no canto superior direito da tela e apertando o botão A. Depois, é só percorrer seus itens com o direcional para a esquerda, para a direita e para baixo (para acessar o mapa, basta fazer o mesmo, só que apontando para o ícone de mapa no canto inferior esquerdo da tela).
Ao equipar as botas, a máquina começa a funcionar, um campo azulado emana do painel circular e o braço começa a se mover para frente e para trás. Outra dica de Midna revela que o painel circular é um poderoso imã. Ao ficar embaixo do imã e re-equipar sua Iron Boots, Link é puxado para o painel - onde pode se mover livremente, só que de cabeça pra baixo - e é transportado para o final do cânion e para uma outra porta.
É claro, se você pegou o outro caminho naquela bifurcação, descobriu que havia mais do que um final sem saída. Ao mudar para o esquema Clawshot - a versão de *Twilight Princess* para o Hookshot - Link pode pegar um atalho grudando na borda distante. Ao se puxar para o topo, Link vai encontrar 10 rupee, depois pular para o final do cânion. Não importa o caminho tomado, ambos levam para o mesmo lugar.

Botas magnetizadas! A última moda no universo de Link. As Iron Boots abrem novas possibilidades para o herói.

Pegando fogo

Depois da porta, há uma caverna cheia de cinzas. Link, ainda grudado na chapa de metal, pode sentir o calor subindo da lava mortífera abaixo. Alguns outros inimigos aparecem para importunar, mas nenhum deles é páreo para a espada e para o arco do herói. Se quiser humilhá-los, basta se defender para que o impacto os derrube na lava abaixo. O próximo desafio de Link é atravessar esse mar de magma. Com a ponte levantada, parece impossível chegar ao outro lado, mas nessa hora, Midna aparece para ajudar, sugerindo que você atire nas cordas que seguram a ponte suspensa.
Basta uma flecha bem apontada para que a ponte seja abaixada e a porta para o lar do chefão, revelada.
As correntes na porta são assustadoras, mas será que elas foram colocadas ali para impedir alguma coisa de entrar ou de sair? Depois que você entra, isso pouco importa: o chefão tranca a porta atrás de você e revela toda a sua monstruosidade. Depois de se livrar das correntes e acender as chamas do seu corpo, você pode ver que o chefe se parece com um cruzamento entre um goron gigante e aquele demônio do filme *O Senhor dos Anéis*: o inimigo é poderoso e suas chamas são intensas. A espada de Link nada pode contra a fúria incontrolável desse chefe.
Felizmente, uma pedra brilhante na cabeça da criatura indica um ponto fraco. Ao usar as ferramentas corretas e as correntes que caem dos membros do chefão, Link pode colocar o gigante de joelhos e clamar sua vitória. Agora resta saber como essa batalha vai ficar na versão final do jogo.

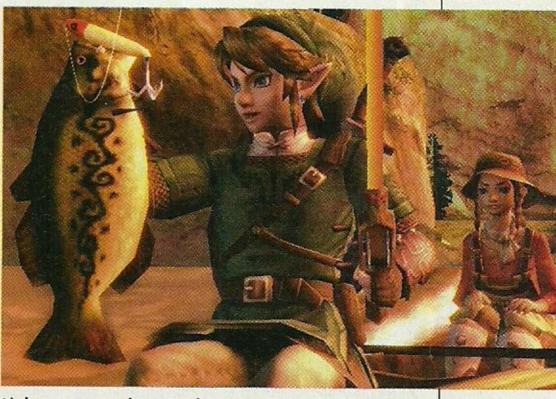


Será preciso muito mais do que força física para derrotar este sujeito fortão que habita a Goron Mines.

Mordendo a isca

Se você estiver a fim de algo mais relaxante, pode optar pela demo com joguinho de pesca em *Twilight Princess*. Em um cenário pitoresco onde flores nascem nas bordas do rio e o Sol muda de posição com o passar do tempo, a pescadora Hena ensina a Link dois tipos de pescaria: em terra firme e na canoa. Independentemente da escolha, o controller do Wii é responsável pelo grande espetáculo. Você vai levantar seu braço e lançá-lo para frente como se realmente estivesse jogando a linha no rio, depois vai fazer um movimento giratório para puxar a linha de volta. Também é possível usar os botões no controller para efetuar esse movimento, e você pode até balançá-lo de um lado para o outro para atrair suas presas. Se estiver pescando em terra firme, basta manter o controle em uma posição vertical para puxar o peixe depois que ele morder a isca, mas se estiver pescando na canoa, vai precisar levantar o controller para aumentar a tensão enquanto aperta o botão A para puxar a linha. Caso o peixe pule, você terá que abaixar a vara rapidamente ou poderá perdê-lo. Isso tudo supera a diversão de qualquer outra aventura de pesca virtual já criada. É claro que também é possível pescar na versão para GameCube, mas nesse caso, o direcional do controller substitui os sensores de movimento do Wii.





Link pegou um dos grandes! A serenidade do cenário de pesca contrasta com os desenhos industriais da Goron Mines.

Apesar de muitas mudanças, o reino de Twilight continua sombrio.

Escuridão

Mesmo que seja muito animadora, a nova aventura de Link ainda reserva vários mistérios. Imagens recentes do jogo mostram que o reino de Twilight passou por mudança visual intensa desde que foi apresentado há mais de um ano. Embora os cenários mantenham o visual místico e tecnológico, eles saíram da paleta de cores em preto e branco e foram para algo mais saturado e cheio de luz que causa um efeito ainda mais grandioso. Mas qual é a história do reino de Twilight e quais são as maldades que esperam pelo nosso herói? Que outros desafios e cenários aguardam por Link? E todos aqueles animais que perseguem o herói? Fiquem ligados, porque vamos mostrar todos os detalhes conforme eles forem aparecendo. NW

Jogos de arcade no Super NES, bazucas gigantes, cenários pintados com giz de cera...

Curiosidades

•No Japão, este game se chama Space Bazooka. Alguns oponentes do game, como Garam, Baron e Thanatos também aparecem na seqüência do game, chamada *Metal Combat: Falcon's Revenge*, que foi lançada em 1993.



BATTLE CLASH

Este jogaço para Super Nintendo é único em diversos aspectos: além de ser um dos primeiros a utilizar a Super Scope, a "power bazuca" do console, ele coloca o jogador em uma trama bem bolada, diferente de outros games de tiro. Em meados do século XXI, desastres naturais transformaram nosso planeta em um cenário desolado, onde o caos predomina. A única forma de entretenimento para os civis é o Battle Game, uma competição entre humanos equipados com couraças robóticas de alta tecnologia. Seu papel é vingar o pai de um amigo, que sofreu uma derrota vergonhosa diante da população. Para isso, você deverá acabar com todos os oponentes que pisarem em seu caminho, descobrindo seus pontos fracos para atirar de forma certeira. O vencedor do torneio leva um prêmio nada modesto: o controle do mundo!

O bacana aqui é que a Nintendo acertou na mosca, aproveitando muito bem os recursos do Super Nintendo: o acabamento audiovisual é impecável e conta com cenários, robôs, explosões e efeitos muito bonitos que usam o recurso chamado Mode7 do console, que imita gráficos com profundidade e zoom sem a necessidade de criar polígonos verdadeiros. O resultado desse capricho é um game inovador, divertido e, é claro, repleto de ação.



A grande chance de usar a bazuca Super Scope.

RETRÔ

Killer Instinct

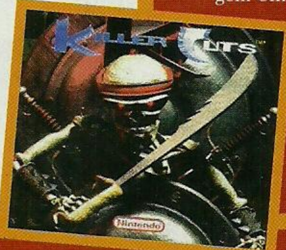
Se você curte jogos de luta, com certeza já jogou ou viu *Killer Instinct* alguma vez – em casa ou nos arcades. O game chamou muita atenção por causa de sua trilha sonora vibrante, além dos impressionantes gráficos pré-renderizados em estações SGI (Silicon Graphics).

Aliando esses recursos a uma jogabilidade bastante diferente, com foco nos combos e contra-ataques, a Rare acertou na mosca: o game fez um sucesso enorme e sua conversão para consoles foi muito aguardada pelos fãs.

Eis que o game finalmente chega para Super Nintendo, e parte do luxo foi embora: os gráficos foram bastante modificados para adequá-los ao hardware de 16-bits, deixando o título com uma aparência um pouco pobre. Porém, como todos já estão cansados de saber, a Nintendo não deixa nenhum fã chupando o dedo: trabalhando junto com a Rare, eles garantiram que a jogabilidade continuasse intacta e conseguiram até mesmo espremer a trilha sonora (que tem até mesmo vocais!) dentro do pequeno cartucho.

Os onze lutadores (incluindo o chefe, Eyedol) entram nesse torneio mortal criado pela Ultratech sem saber que seu único intuito é testar Fulgore, um ciborgue de combate equipado até os dentes. Quem comprou o cartucho deve também se lembrar com saudades do cartucho preto, que acompanhava o CD chamado *Killer Cuts*, com a trilha sonora do game. Ah, memórias...

Quem nunca gritou "no mercy" volta cinco páginas e perde a vez.



Curiosidades

•Durante seu desenvolvimento, o game quase foi chamado de Brute Force ao invés de *Killer Instinct*. Sábia escolha! Para evitar confusões com a Midway, as atualizações do game (e a conversão para Super Nintendo) tiveram os "Fatalities" renomeados para movimentos "No Mercy" e, posteriormente, "Danger Moves". Na primeira versão do game nos arcades, o personagem Cinder se chamava Meltdown! A modificação foi feita com uma atualização que corrigia certos bugs do game.

Quem não se lembra dos diversos jogos de tiro para Super Nintendo que usavam acessórios como pistola e bazuca? Se você nunca teve um desses, tenho certeza que ao menos conheceu alguém com coragem para levar para casa esses caríssimos opcionais que fizeram a nossa cabeça na década de noventa. Além destes títulos, vamos relembrar outros jogos bombásticos que chamaram muita atenção na época de lançamento: Instinto Matador e A Ilha de Yoshi... brincadeirinha! ***—Orlando Ortiz***

Lethal Enforcers

Este é outro daqueles games convertidos dos arcades (em 1992) para consoles (em 1994). *Lethal Enforcers* se tornou um game cult entre os fãs por causa de seus gráficos estranhos: os personagens parecem recortes de fotos colados em papelão, os gritos e vozes são terríveis, como dublagens de seriados mexicanos, e a história é fraquíssima, sem nenhum apelo.

É incrível como a Konami conseguiu reunir tanta bobagem em um game de tiro, e ainda assim fazê-lo tão divertido.

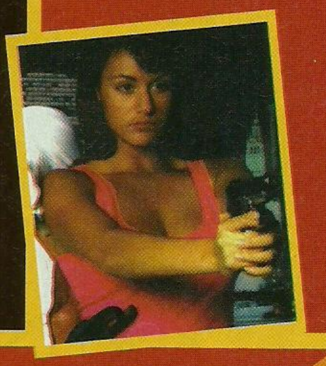
Sua companheira durante a jornada contra o crime será a Justifier, uma ameaçadora (hahaha) pistola azul que era vendida em um pacote especial com o game. Você deve eliminar a bandidagem em cinco estágios diferentes, como em um filme de Chuck Norris ou Charles Bronson: atire em tudo que se move, acabe com todos os bandidos, torne-se um herói para a polícia local e seja feliz para sempre. Ou não. Você poderá também subir em sua classificação – patrulheiro, detetive, sargento, tenente, capitão e comandante –, ganhando até mesmo novas armas, como lança-granadas, pistolas Magnum, rifles e metralhadoras. Divertido, porém inegavelmente feio e de mau gosto.

Os alvos (abaixo) eram de papelão, assim como os bandidos.



Curiosidades

•Alguns cenários do game foram filmados em Chicago, Estados Unidos. No estágio em Chinatown, é possível ver a ferrovia Chicago L, além da torre da Sears (uma grande rede de lojas ausente no Brasil desde o final da década de oitenta).



RETRO

Curiosidades

•Miyamoto surpreendeu ao apresentar o game para aprovação, pois os executivos da Nintendo queriam algo similar a *Donkey Kong Country*, tendo em mente o sucesso do game. Miyamoto não gostou muito dessa idéia e recriou o game usando o chip SuperFX 2. O resultado são traços que lembram muito lápis de cor, giz de cera e canetinha, o que deixou todos boquiabertos. O resto da história nós já conhecemos: o game foi aprovado, chegou às lojas e foi um enorme sucesso!

SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND

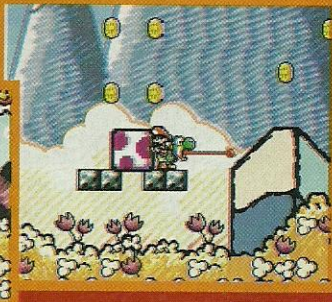
Diferentemente de outros jogos da série Mario (tanto graficamente quanto na jogabilidade), *Yoshi's Island* conquistou seu espaço provando que o dinossaurinho verde tem muito carisma para ser o carro-chefe de um bom game. Durante o jogo, Yoshi deverá proteger Baby Mario dos Magikoopas, que querem seqüestrá-lo para evitar problemas no futuro com os irmãos bigodudos.

Esta foi a primeira jornada em que Yoshi era o personagem principal controlável, e trouxe diversas inovações para o gênero: ao invés de perder uma vida ao sofrer um ataque, o verdinho tinha que correr atrás de Baby Mario, que flutuava em uma bolha, antes que os serviçais do Magikoopa Kamek o pegassem. Este game ainda serviu de gancho para expandir a série do personagem, com os títulos *Yoshi's Story*, *Yoshi Touch & Go*, *Yoshi Topsy Turvy*, entre outros. NW









O que Baby Mario levaria para a ilha deserta de Yoshi?

Proteja o seu Nintendo DS

Muitos de nós já nos deparamos com aquela chatíssima situação em que um pouco de descuido causa uma reação em cadeia nada feliz: o DS cai no chão, bate no armário, sai arranhado, o gato/cachorro tenta mordê-lo e por aí vai. Nem adianta choramingar ou ficar bravo - isso acontece! Entre as diversas combinações de acidentes, desastres naturais e falta de cuidado, existem muitas chances de seu precioso console acabar ralado. Encontramos uma série de produtos/acessórios que o ajudarão a proteger e cuidar bem do seu DS. Mãos à obra!

PROTEÇÃO DA TELA

Existem diversos produtos para proteger a tela, que funcionam como uma película de proteção ao mundo externo. Poeira, poluição e o chocolate babado do seu irmãozinho são algumas das ameaças que podem, aos poucos, acabar com a tela do seu portátil.

A limpeza freqüente é recomendável, mas mesmo com um pano macio, há um certo atrito com a tela, mesmo que mínimo. Com os meses e anos passando, pequenos riscos se formarão, deixando a tela com um aspecto opaco, bem feioso. Não queremos que isso aconteça, certo? Então que tal investir um pouco em um acessório bacana para garantir uma vida mais saudável ao DS? Confira abaixo nossas sugestões para essa parte tão delicada do aparelho:

Liquid Crystal Filter
Nintendo DS e Lite, da Hori
Preço aproximado: R$ 30
Proteção contra poeira
Licenciado pela Nintendo!
Fácil de instalar e remover.

TAKU Professional Screenguard
Nintendo DS, da Capdase
Preço aproximado: R$ 30
Diminui o reflexo na tela
Proteção contra riscos e sujeira
Não deixa resíduos na remoção
Acompanha protetor para as duas telas.

Anti-Reflexiva
Camada Rígida
Camada de Silicone

Clear Screen Protector
Nintendo DS, da UGame
Preço aproximado: R$ 25
Proteção para as duas telas
Pode ser re-utilizado, bastando remover e lavar o protetor. O pacote inclui pano de limpeza.
Matéria-prima importada do Japão.

FIQUE LONGE!

Ilustração: Robson Teixeira

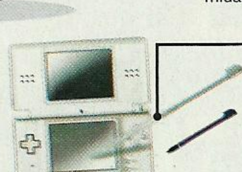
SOCORRO, PERDI MINHA STYLUS!

Ah, então você é um jogador sem stylus? Já sei, não gostaram da piada... Então vamos lá: se a sua stylus caiu pelo ralo, ficou velha e áspera ou foi engolida pelo periquito, é hora de investir em uma nova.

A própria Nintendo vende kits do acessório, porém existem outras opções com preços similares e alguns atrativos interessantes. Você deve estar pensando: "stylus com atrativos? Quero ver!". Confira abaixo e descubra!

Stylus Pen Set
Nintendo DS e Lite, genérico
Preço aproximado: R$ 20
Este produto, apesar de não ser de marca renomada, tem preço bastante acessível. Acompanha duas canetas na embalagem, uma delas feita de plástico, a outra de cobre. Ambas funcionam de maneira similar, portanto escolher uma ou outra é uma questão de gosto, pois a de cobre é mais pesada.

Stretch Touch Pen Lite
Nintendo DS e Lite, da Nintendo
Preço aproximado: R$ 45
O mais salgado dos produtos é fabricado pela própria Nintendo japonesa. Sua embalagem acompanha uma stylus especial, que pode ser "esticada" para um tamanho mais cômodo durante a jogatina. Ao contrário da maioria dos outros modelos, esta vem com as extremidades na cor branca!



Comfortable Touch Pen DS Lite
Nintendo DS e Lite, da Hori
Preço aproximado: R$ 35
Esta stylus, além de ser um produto licenciado pela

Nintendo, oferece um tamanho mais adequado para pessoas com mãos grandes, resultando em conforto adicional na hora de jogar. Ela acompanha também uma tampinha protetora, assim você conserva a ponta quando não estiver jogando. Não se deixe enganar pelo nome, pois ela funciona em qualquer Nintendo DS!

GUARDAR O DS NO BOLSO?

Mas que idéia é essa? Bolso é lugar de guardar chaves, carteira, celular, moedas e coisas do tipo. Deixar o DS sacudindo dentro do bolso (ou sacola, mala, mochila) junto com outras coisas não é uma boa idéia. A superfície pintada do aparelho pode se riscar toda. E colar aqueles adesivos de banca para tapar o arranhão não fica tão bonito na prática. Para evitar que algo assim aconteça com o DS, vale a pena comprar uma bolsa protetora.

Soft Jacket Advance
Nintendo DS Lite, da Capdase
Preço aproximado: R$ 65
Ao contrário das bolsas tradicionais, este produto envolve o seu DS com uma capa de silicone bastante maleável e macio, feito com uma tecnologia única que combina o silicone com plástico rígido. É proteção para seu DS, ocupando menos espaço e gastando menos dinheiro. Disponível nas cores preta, azul e branca.



Smart Case DS Lite
Nintendo DS Lite, da Hori
Preço aproximado: R$ 75
Este produto é bonito, discreto e guarda seu DS Lite com toda segurança, pois é acolchoado no lado interno. Licenciado pela Nintendo, é a garantia de uma boa compra, pois a produção da Hori passa por uma avaliação muito criteriosa da gigante japonesa. Disponível nas cores preta e branca.

Multi Pouch DS Lite
Nintendo DS e Lite, da Hori
Preço aproximado: R$ 70
Esta bolsa licenciada pela Nintendo é toda forrada por um material que absorve impactos. Ela também é adequada para carregar o DS comum ou o Lite, pois seu design interno permite que qualquer um deles fique preso com segurança quando fechado. Este modelo, ao invés de usar apenas velcro, tem também um zíper! Disponível nas cores cinza, preta, azul, azul claro e rosa.

MEU DS ESTÁ HORRÍVEL, O QUE FAZER?

Seja qual for a razão para seu DS ter ficado feio, nós temos uma solução bem bacana. Diversas empresas desenvolveram kits de adesivos laminados altamente resistentes, ideais para decorar seu DS ou apenas esconder os riscos e arranhões do uso freqüente. Duas empresas se destacaram bastante nesse ramo: a Decalgirl e a Game Console Skins.

Decalgirl
www.decalgirl.com
Aceita: cartão de crédito internacional, PayPal
Preço: US$ 9,99 (aprox. R$ 23)
A Decalgirl conta com uma boa variedade de adesivos (ou skins) autocolantes para o DS e também DS Lite. A maioria deles apresenta temas genéricos, texturas, cores ou desenhos simples, bastante discretos. Utilizam uma espécie de adesivo reposicionável, o que auxilia bastante na hora da aplicação - se você errar, é só puxá-lo com cuidado para aplicar novamente. Todos os adesivos são tratados com um protetor brilhante, para que o acabamento seja duradouro e resistente a riscos.



Game Console Skins
www.gameconsoleskins.com
Aceita: cartão de crédito internacional, PayPal
Preço: de US$ 2,99 a US$ 7,99 (R$ 7 a 18, aproximadamente)
Já se estabeleceu como a maior empresa do ramo, trabalha com outros consoles (como o Game Boy Advance e o GameCube) e traz uma maior variedade de adesivos para o seu portátil. Além dos tradicionais, de design simples, ela vende também outros personalizados com gráficos bastante detalhados, com temas muito bacanas. Se você curte séries de sucesso, vale a pena pesquisar bastante, pois entre as dezenas de seleções, encontramos até mesmo adesivos do Harry Potter!



Onde comprar?
Com exceção dos adesivos, a maioria dos produtos pode ser encontrada em distribuidores, importadoras e lojas de games em geral. Recomendamos telefonar para os anunciantes das páginas da Nintendo World e consultar, pois são itens de boa demanda.

Se você gosta de fazer compras pela internet, alguns sites poderão ajudar:

Leilões:
www.mercadolivre.com.br (nacional)
www.ebay.com (inglês)

Lojas Nacionais:
www.misterbros.com.br
www.taurusgames.com
www.uzgames.com.br

Lojas fora do país:
www.play-asia.com
www.lik-sang.com

Boas compras e divirtam-se!

EVENTOS

Ginásios Fighting & Steel
Cidade: Curitiba, PR
Data: 20/08
Horário: 14h
Local: Av. Silva Jardim, 1502 - Prédio -Térreo, Centro
Inscrição: R$ 3,00
Informações: pigjonnes@yahoo.com.br

Ginásios Ice & Dragon (Johto)
Cidade: Brasília, DF
Data: 19/08
Horário: 14h
Local: Loja Pendragon, Venâncio, ao lado do Pátio Brasil. 701 Sul, W3
Contato: pedrosabauer@hotmail.com

Ginásios Rock & Fighting
Cidade: Florianópolis, SC
Data: 24/09
Horário: 13:30
Local: R. Jerônimo coelho, 95, sala 202
Taxa de inscrição: 1 kg de alimento não-perecível
Informações: www.lop-sc.com, fuerback@hotmail.com ou (48) 3222-1626

Ginásios Rock & Fighting
Cidade: São José dos Campos, SP
Horário: 10:00
Local: Tales of the Vale - Rua Capitão Roberto Ferreira Maldos, 380 - Centro -
Taxa de inscrição: R$ 3,00
Prêmio: Booster de Pokémon TCG
Distribuição: Eon Ticket
Informações: www.ligapkjo-seense.wze.com.br ou tiagosilvacintra@yahoo.com.br

Ginásios Fighting & Steel
Cidade: Goiânia, GO
Data: Setembro (a confirmar)
Horário: 13:30
Local: Solo Sagrado Cards, Animes e RPGs Rua 22, 134, Gal. Via Láctea, St. Oeste
Taxa de inscrição: R$3,00
Informações: tiusam_@hotmail.com ou (62) 3215-2635

A Nintendo World não se responsabiliza de forma alguma pelos eventos desta seção.

COSPLAY

Nintendo invade competição de cosplay

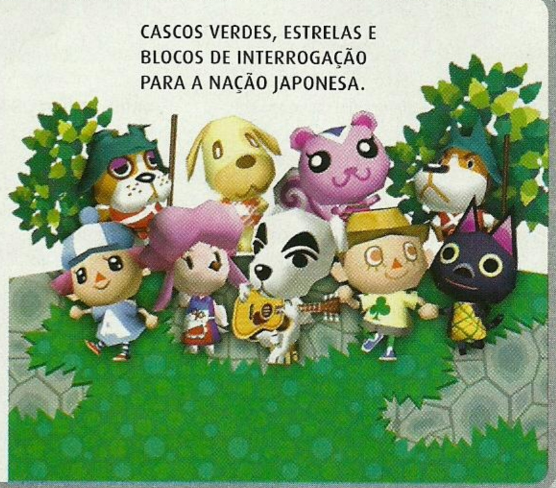
A panamenha Latamel, representante comercial da Nintendo no Brasil, esteve presente no World Cosplay Summit, a competição mundial de cosplay, que ocorreu no dia 17 em São Paulo. A empresa participou com a demonstração do novo Nintendo DS Lite e os jogos mais quentes do momento para o portátil, incluindo *New Super Mario Bros*. Cada um dos vencedores levou para casa um GameCube - ou seria para o Japão, onde foram representar o Brasil na competição? Alguns sortudos ainda ganharam jogos de DS, camisetas de *Brain Age* e brindes especiais.



CANTINHO ANIMAL CROSSING

Sempre os japoneses

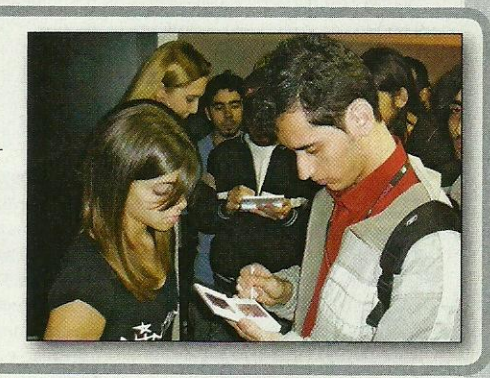
Os DS Stations são pequenos postos de distribuição de demos de DS que ficam nas lojas de games japonesas. Mas este mês, não serão distribuídas apenas demos, mas também itens do nosso game favorito. Os jogadores que passarem por perto de um desses locais com *Animal Crossing* no Tag Mode receberão um dos itens disponíveis, dois a cada semana. E o mais legal: são todos itens temáticos do Mario, como canos verdes, cascos de tartaruga, blocos de interrogação e estrelas. A promoção vai durar sete semanas, o que totaliza 14 itens novos para as casas dos Crossers japoneses. Quando será que o Brasil vai ganhar uma mamata dessas, hein?



CASCOS VERDES, ESTRELAS E BLOCOS DE INTERROGAÇÃO PARA A NAÇÃO JAPONESA.

Nintendo faz a festa em faculdade

Mais de 70 estudantes do curso de Design de Jogos Digitais da Universidade Cruzeiro do Sul puderam conferir no mês de junho uma palestra sobre o desenvolvimento de games, apresentada pelo próprio representante comercial da Nintendo no Brasil, Rafael Gómez. Diversos jogos para o DS foram demonstrados, além dos próximos lançamentos para o portátil e, é claro, um preview do Wii. Houve até uma competição de *Big Brain Academy*, cujos vencedores receberam camisetas da Nintendo.



DIRETO DO JAPÃO

Twist-a me, Mario!

Se você gosta daqueles limões engraçadinhos das propagandas da Pepsi Twist, espere até descobrir qual brinde o refrigerante dá no Japão: se você pensou em "bonequinhos do Mario", está quase certo. A resposta certa seria "bonequinhos lindamente pixelados do Mario e de toda a sua turma em modo 8-bits". São dezenas de itens, inimigos, Marios e Luigis disponíveis para o pessoal de olhinho puxado. Pelo menos esses são bem fáceis de se achar no eBay (basta procurar por "Mario Pepsi"), ao menos por enquanto. Então, se você tem um cartão de crédito internacional e está a fim de gastar alguns dólares para ter a estante mais bonita do mundo, corra!



INVENÇÕES

DVD no NES

Sabe aquela ânsia que toda criança tem de querer abrir as coisas e ver como funcionam? Quando essas crianças crescem, se apaixonam por videogames, adquirem algum conhecimento de eletrônica e mecânica, muitas coisas podem acontecer. Uma delas é este mod (de modificação) de um NES, que o transforma em um verdadeiro tocador de filmes em DVD. O criador colocou a criatura à venda no famoso eBay e vendeu facilmente, mas se você realmente quiser um desses, há um passo-a-passo ensinando a construir um na internet. Claro, não apoiamos ninguém a abrir o lendário NES. O endereço é www.vintagecomputing.com/index.php/archives/83.

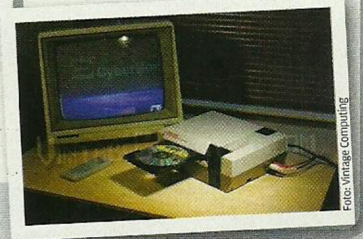


Foto: Vintage Computing

CONTAGEM REGRESSIVA PARA A NW #100

Viradas de Ano

NW Nº 05, janeiro de 1999
A revista experimentou sua primeira passagem de ano já na quinta edição. Para homenagear o promissor ano que estava chegando, a edição trouxe 1999 dicas, inaugurando uma tradição que seria seguida em muitos Anos Novos posteriores.

NW Nº 17, janeiro de 2000
Seguindo o modelo de um ano antes, esta edição trouxe 2000 dicas em 20 páginas.

NW Nº 29, janeiro de 2001
A primeira edição do terceiro milênio foi um pouco diferente das anteriores. Em vez de 2001 dicas, teve uma matéria com todos os jogos previstos para aquele ano.

NW Nº 41, janeiro de 2002
A edição de Ano Novo trouxe a eleição dos melhores jogos do ano anterior. *Super Smash Bros. Melee*, para GameCube, faturou o prêmio máximo.

NW Nº 53, janeiro de 2003
A volta da tradição: 2003 dicas para os principais consoles Nintendo, tudo enfiado em 24 páginas (e você não faz idéia do trabalhão que deu para compilar a lista, montar as páginas e contar dica por dica!).

NW Nº 65, janeiro de 2004
Repeteco: mais um trabalhão enorme para conseguir 2004 dicas e fazer caber tudo em 20 páginas.

NW Nº 78, janeiro de 2005
A quinta edição a trazer um número de dicas igual ao ano que chega, e também a última desse tipo de que se tem notícia... Desta vez, as 2005 dicas couberam em 19 páginas (claro que as centenas de cartas de *Yu-Gi-Oh!* ajudaram na contagem).

NW Nº 89, janeiro de 2006
Nada melhor do que uma enxurrada de grandes jogos: *Super Mario Strikers* (o game da capa), *Animal Crossing: Wild World* (com Wi-Fi Connection), *Prince of Persia: The Two Thrones* (pela terceira vez consecutiva detonado numa edição de virada de ano), *King Kong* e *Final Fantasy IV Advance*.

ADMIRÁVEL MUNDO NINTENDO

Nostalgia, informação e um monte de cultura inútil. Por Fabio Santana (fabio.santana@gameworld.com.br)

Top 10: VIRTUAL CONSOLE

Na edição passada, iniciamos um ranking com os games que gostaríamos de ver no Virtual Console do Wii. Depois dos jogos de Mega Drive, é a vez de listarmos os títulos que gostaríamos de ver do TurboGrafx-16, o console da NEC conhecido como PC Engine no Japão.



10 – STRIP FIGHTER II
Uma paródia mal-feita de *Street Fighter II*, só que tem seis lutadoras para você escolher... E a perdedora tem que tirar a roupa! Precisa dizer mais?



9 – SPLATTERHOUSE
O game da Namco sobre o maníaco com máscara de Jason lutando contra demônios surgiu nos arcades e foi convertido para o console da NEC.



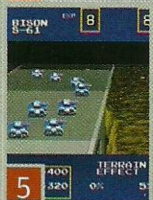
8 – BOMBERMAN '94
Como a Hudson era parceira da NEC no projeto PC Engine, muitas de suas franquias se fortaleceram no console, a exemplo da série *Bomberman*.



7 – R-TYPE
Nunca é demais apreciar toda a simplicidade e diversão do clássico game de tiro da Irem, ainda mais se for numa conversão tão boa quanto esta.



6 – AIR ZONK
Excelente game de tiro com scroll lateral e gráficos coloridíssimos, além de um personagem que quase virou mascote do console.



5 – MILITARY MADNESS
Inspirado em *Famicom Wars* (predecessor do atual *Advance Wars*), da Nintendo, este simulador de guerra virou um dos ícones do TurboGrafx-16.



4 – TENGAI MAKYO ZIRIA
Foi o primeiro RPG em CD-ROM, trazendo cenas de animação e diálogos falados. Isso em 1989! A seqüência, *Manjimaru*, ganhou remake para GC e DS.



3 – FIGHTING STREET
Não se deixe enganar pelo nome, esta é uma conversão do obscuro primeiro episódio de *Street Fighter*. Ok, o game é ruim, mas vale pelo fator histórico.



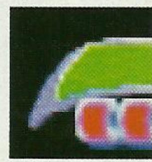
2 – BONK'S ADVENTURE
Se a Nintendo tinha Mario e a Sega veio com Sonic, a Hudson inventou Bonk, que se tornou o mascote oficial do TurboGrafx-16. Ótimo game de plataforma.



1 – AKUMAJOU DRACULA X
Este é, sem sombra de dúvida, o jogo mais cultuado do console e também considerado um dos melhores episódios de *Castlevania*. Saiu apenas em CD.



Qual é o game?



Os amantes da velocidade e de boa música logo reconheceram *Rock 'N Roll Racing* (Super NES) na imagem da edição passada. Os primeiros a acertar foram João Henrique Milaré, Guilherme Loeck e Lucas Araujo Barbosa de Melo. E o desafio desta edição, você consegue acertar? Envie seu palpite para redacao@nintendoworld.com.br. Escreva "Foto misteriosa" no assunto. Os três primeiros e-mails com a resposta certa ganharão um brinde exclusivo.

Importante! Não esqueçam de enviar seus dados completos (nome, endereço e telefone) junto da resposta - isso garante a validade do seu e-mail! **BOA SORTE!**



SOLUÇÃO DO MÊS PASSADO: ROCK 'N ROLL RACING (SNES)

O GAMECUBE AINDA REINA!

Apesar da idade, o GameCube mostra que ainda tem muita lenha para queimar. Como na E3 deste ano o console não teve muitos destaques, resolvemos revirar o baú da Nintendo, para descobrir muitas coisas boas. —Henrique Sampaio

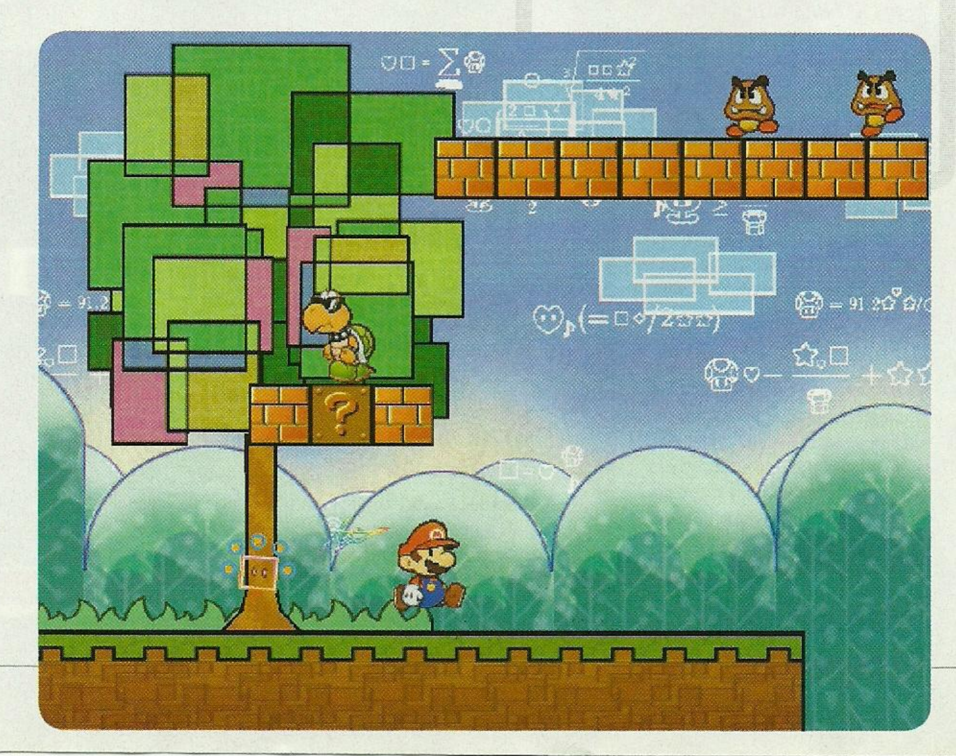
NINTENDO GAMECUBE

Jogos de plataforma em 2D e 3D, luta, minigames, espionagem, corrida, esporte e RPG... Tem muita coisa para chegar que promete saciar a sede de jogos no nosso notável GameCube. Engana-se quem acha que o gigante está adormecido. Podem não ser muitos games, mas, além de variados, são de qualidade indiscutível. Afinal de contas, não é sempre que temos um novo *Mario*, *Zelda*, *Donkey Kong* e jogos baseados em animes de sucesso aos montes. Enquanto o Wii não chega, reunimos as informações dos principais títulos que serão lançados para o GameCube até o final do ano. Confira e surpreenda-se!

Super Paper Mario

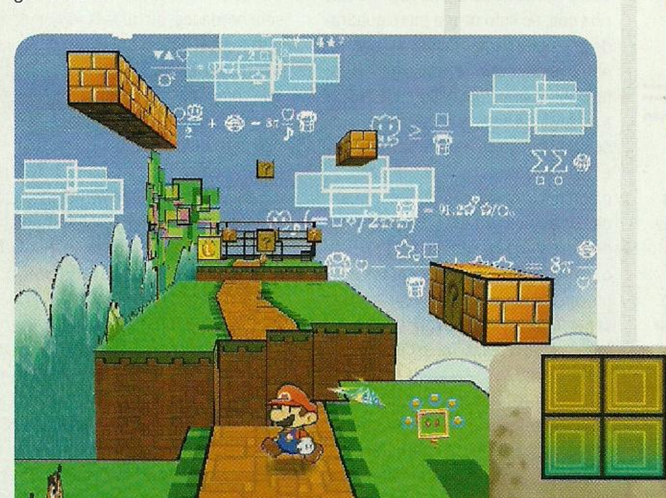
Produção: Intelligent Systems
Distribuição: Nintendo
Lançamento: Outubro de 2006

Pode parecer exagero, mas *Super Paper Mario* foi, ao lado de *Super Smash Bros. Brawl*, *Super Mario Galaxy* e *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, um dos melhores jogos mostrados pela Nintendo durante a E3, em maio. É claro que o fator surpresa também conta, afinal ninguém sabia de sua existência até então. Agora pare e pense: como um jogo aparentemente tão simples consegue se equiparar aos principais jogos para o console da próxima geração da Nintendo, o Wii, em nível qualitativo? O fato é que *Super Paper Mario* está sendo desenvolvido pela Intelligent Systems (um primor na arte de criar games) e seu conceito é, no mínimo, genial.
Para quem nunca jogou *Paper Mario*, seja no Nintendo 64 ou no GameCube, uma breve descrição: a série incorpora elementos de RPG ao tradicional gênero plataforma, o que inclui batalhas em turnos e muitos diálogos.





Entretanto, sua principal característica é que tudo é feito de papel, inclusive o próprio Mario – o que faz toda a diferença na criação de novas idéias para a já tão explorada franquia da Nintendo. Com o avanço do jogador, Mario pode se transformar em um aviãozinho de papel, passar por estreitos vãos entre barreiras e outras coisas que só uma folha de caderno poderia ter o "privilégio" de fazer.



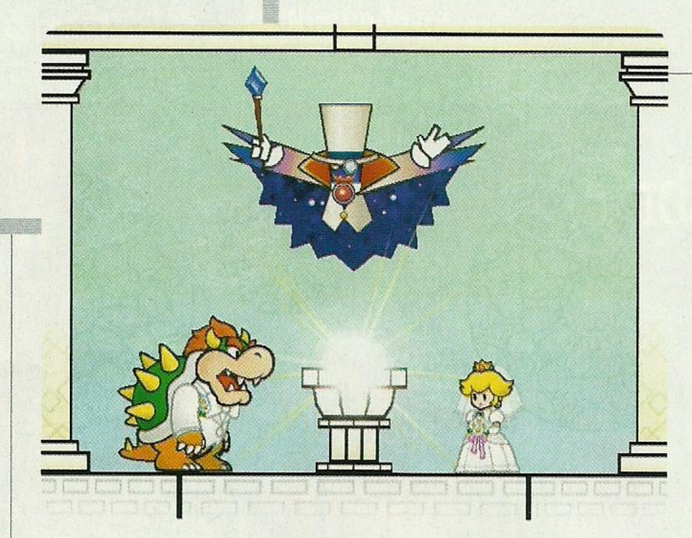
Tudo é de papel: os blocos, as nuvens, os inimigos, os Marios, os buracos, os canos, os guarda-chuvas cor-de-rosa...

O SEGREDO É INOVAR

Super Paper Mario dará continuidade ao visual fofinho dos personagens e algumas idéias já implementadas nos jogos anteriores, porém, conceitualmente, ele irá muito mais além. Desta vez, os elementos de RPG foram deixados um pouco de lado para dar espaço a uma jogabilidade que segue a linha das tradicionais aventuras do bigodudo das eras 8 e 16 bits. Não apenas será possível controlar Mario, Peach e Bowser (todos em suas respectivas versões em papel de *Paper Mario: The Thousand-Year Door*), como também a troca de personagens em qualquer instante. Por mais estranho que pareça jogar como o arquiinimigo de Mario, *PM:TTYD* também trazia alguns momentos nos quais o jogador controlava o eterno vilão – embora o verdadeiro vilão do jogo fosse outro.

Cada personagem terá suas próprias habilidades e características. Enquanto a delicada Peach usa seu guarda-chuva para flutuar (parece que ela aprendeu direitinho em sua aventura solo, *Super Princess Peach*, para Nintendo DS), Bowser pode cuspir fogo para eliminar os inimigos. Porém, é a habilidade de Mario que torna o jogo único. Ao pressionar o botão R, o cenário passa de um mero plano vertical em 2D para o de um percurso totalmente tridimensional. Isto é, ao invés de continuar se movimentando para a esquerda e direita, você se locomoverá para frente e para trás. O cenário, que inicialmente parecia ser chapado, adquire novas proporções no plano em 3D, revelando caminhos, passagens secretas e soluções para

Bowser cospe fogo. Mas só Mario transforma o cenário 2D num belo ambiente 3D. São os pixels vistos de uma nova perspectiva.



os inúmeros enigmas do jogo. Desta forma, Mario terá duas dimensões paralelas para explorar, literalmente. A habilidade de rotacionar a câmera para observar o cenário com profundidade, porém, é limitada. Uma barrinha colorida localizada no canto superior da tela indicará o tempo que Mario terá disponível durante o plano tridimensional. Ao esvaziar-se, o cenário volta à segunda dimensão e o jogador deverá esperar até que a barrinha seja preenchida novamente. Se a idéia em si já é inteligente, imagine os puzzles que envolverão os dois diferentes planos! Um exemplo: com a câmera lateral, em 2D, um enorme buraco parece impedir Mario de prosseguir pela fase. Basta girar a câmera e voilá! a montanha do cenário ao fundo, que no plano 2D parecia estar distante, está logo à frente do buraco, permitindo que você o atravesse com a maior facilidade. Como em um show de ilusionismo, tudo o que parece nem sempre é. Blocos em formação aleatória na terceira dimensão revelam-se uma útil escadaria no plano 2D. Caminhos invisíveis na perspectiva chapada tornam-se acessíveis em 3D, e vice-versa. Considerando que Mario, Peach e Bowser possuem suas próprias habilidades, que poderão ser necessárias para abrir caminhos e prosseguir pela fase, podemos esperar por uma infinidade de quebra-cabeças que envolverão os três personagens e segredos que só os jogadores mais dedicados descobrirão.

NOSTALGIA COM GOSTINHO DE NOVIDADE

Obviamente, a ação também terá um grande enfoque em *Super Paper Mario*, como em qualquer outro jogo de plataforma do encanador. Enquanto alguns elementos tradicionais da série foram mantidos, outros completamente novos são acrescentados. Você poderá pular na cabeça de seus inimigos, atirar cascos de Koopas, lançar bolas de fogo, destruir blocos com cabeçadas – enfim, tudo aquilo que você com certeza já fez em um jogo do Mario. Contudo, haverá novos golpes no estilo *Paper Mario*, os quais necessitam de comandos específicos para serem realizados. Usando o item Fire Burst, por exemplo, quanto mais rápido você pressionar o botão A, mais poderoso será seu ataque.

Outra novidade será uma fadinha colorida que, ao lado de um mero quadrado que pode mudar de forma, acompanha o personagem e possui múltiplas funções. A principal delas é ajudá-lo a adquirir os itens que estiverem fora de seu alcance ou agarrar um inimigo e trazê-lo para você. Pressionando o botão X, o quadrado vai até o local desejado (desde que esteja dentro do seu campo de visão) e o traz para o personagem. Goombas, cascos e outros oponentes mais fracos podem ser arremessados para atingir outros inimigos ou o ponto fraco de um chefe, por exemplo.

Os tradicionais power-ups também farão parte de *Super Paper Mario*, contudo, terão efeitos diferentes: o cogumelo, ao invés de aumentar o seu tamanho, enche sua energia; a florzinha vermelha aumenta sua velocidade e a azul diminui. Há ainda a Starman, estrela que, quando adquirida, torna o personagem gigante! Sim, tal como em *New Super Mario Bros.*, você poderá ficar do tamanho da própria tela e esmagar o que encontrar pela frente. E não é só isso: quando gigantes, os personagens voltam ao visual pixelado do clássico Super Mario Bros., do NES. Se no tamanho normal, os pixels já eram visíveis (estamos falando de um jogo de 1985), nesta forma, eles ficam enormes – propositalmente, é claro.

Afinal, além de possuir um visual único e inovador, *Super Paper Mario* é uma grande homenagem à franquia Mario. Inovador porque não é todo dia que vemos um jogo que trata o pixel como estilo. Embora simples, o visual de *Super Paper Mario* possui um charme único: o de não se parecer com nada que já jogamos até hoje. Afinal, onde você já viu fases inteiramente feitas por quadrados coloridos, como se fossem bordados, ou nuvens retangulares que compartilham o céu com fórmulas matemáticas? Os elementos gráficos que compõem o cenário são bastante variados, mas no geral, tudo é um pouco puxado para as formas geométricas. Apesar disso, a solução gráfica encaixa-se perfeitamente no universo consagrado de Mario e nos coloridos cenários da série paralela *Paper Mario*. Como se não bastasse o estilo Sui Generis, o jogo é cheio de referências às eras dos 8 e 16 bits, o que inclui animações rusticamente pixeladas. E para os nostálgicos, uma surpresa: a segunda fase de *Super Mario Bros.*, aquela caverna escura com bloquinhos azuis e plataformas vermelhas que se movem verticalmente (ah, vai dizer que você não conhece?), está presente em *Super Paper Mario!* E com direito à versão em 3D e até mesmo uma Warp Zone no final da fase! Embora a Nintendo não tenha divulgado muitas informações sobre as fases, sabe-se que haverá oito mundos, como em *New Super Mario Bros.* e fases temáticas.

É notável a maneira como a Nintendo consegue reinventar suas franquias com novas idéias. *Super Paper Mario* é a prova de que simplicidade e conceito funcionam muito bem. E o melhor: a nova aventura do bigodudo, você só poderá jogar no GameCube!



Pedra, papel ou pixel? Os elementos de sempre, renovados com os gráficos simples e eficientes.



Naruto: Clash of Ninja 2



Produção: Eighting
Distribuição: D3 Publisher/Tomy Corporation
Lançamento: Setembro de 2006

Os jogos da série *Naruto* demoraram para chegar ao ocidente, porém ao terminar de ler este preview, você saberá por que essa espera vai valer a pena. Embora lançado no final de 2003 no Japão, *Clash of Ninja 2* possui tantas qualidades que ainda se mantém atual. Como a base de fãs do anime por aqui é enorme, seu sucesso promete ser ainda mais evidente. A seqüência de *Clash of Ninja* seguirá a mesma fórmula do original, trazendo lutas acirradas entre as dezenas de personagens da já consagrada série animada. Embora a jogabilidade tenha sido pouco alterada, inúmeros novos elementos foram adicionados na continuação, a começar pelo número de lutadores. Inicialmente serão 10 personagens disponíveis.
Com o progresso do jogador, mais 13 serão destravados, totalizando 23 lutadores. Além do protagonista Naruto Uzumaki, e seus amigos Sakura e Sasuke, diversos outros personagens das sagas do anime serão incluídos em *Clash of Ninja 2*, como Hinata, Ino Yamanaka e Gaara, cujas vozes são as mesmas do anime, para a alegria dos fãs. O modo single player foi turbinado e trará 30 possibilidades para a história, incentivando o jogador a repetir a dose cada vez que chegar ao fim do jogo. As vitórias serão convertidas em dinheiro, que serão usados para destravar novos personagens, arenas (17 no total) e modos de jogo extras, os quais trazem batalhas com objetivos variados. Em Time Attack, por exemplo, você deverá matar o maior número de oponentes no menor tempo possível.
Já o modo Survival testará sua resistência, colocando-o contra diversos inimigos simultâneos. Basicamente, os botões A e B serão usados para os ataques, o Y para os agarrões, o X para os golpes especiais e os botões R e L para as esquivas. Para realizar os golpes especiais, é necessário estar com o medidor de Chakra cheio (que acontece naturalmente durante as lutas) e manter uma distância curta de seu inimigo. Diferentemente do primeiro jogo, cada personagem terá múltiplos ataques especiais que, quando ativados, mostram uma curta seqüência de animação. Apesar de os cenários serem em 3D, você não poderá se locomover livremente, pois estará limitado à direção do seu oponente. Desta forma, os golpes são atingidos com maior facilidade e as lutas tornam-se mais intensas. No entanto, é no modo multiplayer que a pancadaria é mais divertida. Desta vez, até quatro jogadores poderão se enfrentar em batalhas personalizadas. É você quem escolhe as regras: dois contra dois, três contra um, dois contra um ou cada um por si. Embora traga a mesma diversão de *Super Smash Bros. Melee*, em *Clash of Ninja 2*, cada jogador possui um alvo (que pode ser alternado com o botão Z), tornando as lutas menos confusas. Isto é, se você não pressionar o botão Z, continuará atacando apenas um oponente até que ele seja eliminado. Lutadores do mesmo time não podem ser atingidos, facilitando as batalhas cooperativas. As partidas são eliminatórias, portanto só acabarão quando apenas uma equipe ou personagem sobreviver. Se você é fã, *Naruto: Clash of Ninja 2* irá arrasar no seu GameCube, com uma jogabilidade sólida, dezenas de extras e um divertidíssimo modo multiplayer. Se não for, é uma ótima oportunidade para conhecê-lo.

23 personagens no total, até quatro se enfrentando ao mesmo tempo: haja Chakra para encher os medidores.

One Piece: Grand Adventure



Produção: Namco Bandai
Distribuição: Namco Bandai
Lançamento: Agosto de 2006

Monkey D. Luffy e sua trupe estão de volta ao GameCube, em mais um jogo de luta repleto de piratas, vilões caricatos e golpes insanos. Em *Grand Adventure* (que está sendo desenvolvido exclusivamente para o público norte-americano), você poderá embarcar em uma aventura repleta de batalhas e missões a serem cumpridas, ao invés de lutas aleatórias e meramente arcade do game original. O jogo explora o estilo gráfico cel-shading, apresentando um visual que remete à série animada, com incríveis animações. Se você jogou *One Piece: Grand Battle!*, deverá se familiarizar rapidamente com a jogabilidade de Grand Aventure. Ao contrário de *Naruto: Clash of Ninja 2*, em *Grand Aventure*, você terá liberdade de se locomover pelo cenário e arremessar em seu oponente caixotes, vasos e quaisquer outros objetos encontrados no caminho. Além dos ataques e bloqueios, você poderá realizar contra-ataques e golpes especiais, com direito a animações idênticas às do anime. O novo modo de jogo, que dá nome ao título, o conduzirá a diversos desafios acessíveis através de um mapa principal – como no modo de aventura de *Soul Calibur II* (GameCube). Como de praxe, cada fase trará lutas mano-a-mano contra um oponente ou minigames de corrida, tiro etc. Ao completar as missões, você destravará novos personagens para jogar tanto no modo de aventura quanto no tradicional modo de batalha. Embora o sempre interessante modo para quatro jogadores não tenha sido implementado, a aventura solo e as partidas para dois jogadores já são suficientes para agradar qualquer aficionado pelas bizarras aventuras do capitão Luffy.



Parece *Mario Party*? é quase isso.



Cada One Piece na sua, mas com algumas coisas em comum



One Piece: Pirates Carnival

Produção: Namco Bandai
Distribuição: Hand co. Ltd
Lançamento: Terceiro trimestre de 2006

Se *Grand Adventure* não for suficiente para você, *Pirates Carnival* com certeza matará sua sede de *One Piece*, porque no GameCube a festa nunca acaba! Sim, *Pirates Carnival* segue a linha de *Mario Party*, trazendo diversos minigames e um jogo de tabuleiro no estilo *Othello*.
Para quem não conhece, em Othello, o objetivo é tomar a posse de todas as casas de um tabuleiro quadriculado, ganhando o domínio de quadrados adjacentes aos seus, mesmo que eles já tenham sido conquistados pelos oponentes.
A cada tentativa de expansão no tabuleiro, o jogador participará do sorteio de quatro cartas. A carta Personagem permitirá a escolha de três minigames, a carta Capitão iniciará um minigame no qual todos os jogadores estarão contra você, a carta Davy permite que você roube o quadrado de um oponente vencendo-o em um minigame e a carta Evento lhe garante um quadrado adjacente, porém lhe obriga a participar de um jogo de sorte ou azar. Ao vencer um minigame, você ganhará um novo quadrado para o tabuleiro.
Os mais de 30 minigames a serem destravados conforme o jogo avança trazem os mais variados tipos de desafios para os jogadores. Alguns exigirão concentração, como é o caso do jogo de dardos ou o minigame em que você deve achar um personagem em meio a uma grande muvuca; outros trarão o típico esquema "aperte os botões o mais rápido possível", como em Supersonic Ledge Race, em que os corredores precisarão escalar um penhasco em cima de um pato a jato. Todos os minigames terão uma tela inicial, na qual ele é explicado – bem ao estilo *Mario Party*. *One Piece: Pirates Carnival* deverá agradar tanto aos fãs, por trazer diversos personagens da série (incluindo jogáveis), quanto àqueles que nunca nem ouviram falar das aventuras de Luffy, graças à diversão instantânea que o jogo proporcionará. É a festa rolando solta no GameCube.



Macacos rolam. Macacos comem banana. Macacos se matam nos minigames. Macacos voam de asa-delta e são legais.

Super Monkey Ball Adventure

Produção: Traveller's Tales
Distribuição: Sega
Lançamento: Agosto de 2006

Os simpáticos macaquinhos de *Super Monkey Ball* acabam de ganhar seu primeiro jogo de aventura, com direito a um mundo enorme para explorar, muitos personagens para interagir, poderes a serem adquiridos e, é claro, muitas bananas. *Super Monkey Ball* se originou no arcade e consistia em diversos desafios cujo objetivo era guiar um macaquinho encapsulado por diversas plataformas flutuantes. O bicho pegava, pois ao invés de controlar o próprio símio, você tinha que inclinar as plataformas, fazendo com que a cápsula rolasse. A fórmula do jogo, apesar de simples, virou mania e resultou em uma franquia de sucesso no GameCube. Na nova aventura, será possível escolher entre AiAi, GonGon, Baby e MeeMee. O jogo começa quando dois macacos a serviço do rei e um pássaro gigante caem próximo à vila dos pequenos heróis, que partem para a investigação. É aí que você entra, conversando com os moradores para adquirir novas informações sobre o acidente, até receber a tarefa de viajar até o palácio para descobrir o que realmente aconteceu.

Durante a aventura, será necessário viajar para cinco reinos distintos e deverá realizar dezenas de tarefas (na ordem que quiser) para restaurar a paz pelo mundo de AiAi. Cumprindo algumas dessas tarefas, você receberá novos cantos, que lhe concedem poderes especiais, necessários para atingir certas áreas do jogo, derrotar determinados inimigos etc. Entre os poderes, estão a luva de boxe dos minigames dos jogos anteriores, permitindo que você soque os oponentes, a cápsula de madeira, que flutua na água e o musgo pegajoso, que o faz andar pelas paredes. Tal como nos jogos da série *Metroid* e *Zelda*, ao adquirir uma nova habilidade, basta voltar nos mundos já visitados para descobrir áreas secretas.

PORTAIS MÁGICOS

Em cada mundo, você descobrirá uma porta selada magicamente. Para destrancá-la, é preciso passar por cinco fases de puzzle, nos moldes de *Super Monkey Ball*. Embora a Sega tenha preparado 50 novos puzzles, você só será obrigado a resolver 60% deles – o resto são opcionais e revelam extras ao serem completados. Você controlará o próprio macaco na aventura principal, e nas fases de puzzle, e deverá guiá-lo da maneira tradicional, inclinando a plataforma na direção que você quiser rolá-lo.

A porção Party Game dos jogos anteriores, que faziam sucesso nas rodinhas de amigos, também está presente em *Super Monkey Ball Adventure*. Apesar de poucos em relação a *Mario Party* ou *One Piece: Pirates Carnival*, os seis minigames são suficientemente divertidos para durar uma tarde inteira de jogatina. Três deles vêm direto dos jogos anteriores, como Monkey Target (derrube o oponente da arena, empurrando-o com uma luva de boxe) e Monkey Race (um joguinho de corrida no estilo *Mario Kart*). Em um dos novos minigames, Top Gun, cada um dos quatro jogadores possuirá uma torre e um canhão, que servirá para atirar macacos nas torres oponentes, com o objetivo de derrubá-las.

Com um mix de jogo de aventura, plataforma, puzzle e Party Game, *Super Monkey Ball Adventure* deverá agradar jogadores de todos os gostos e idades.

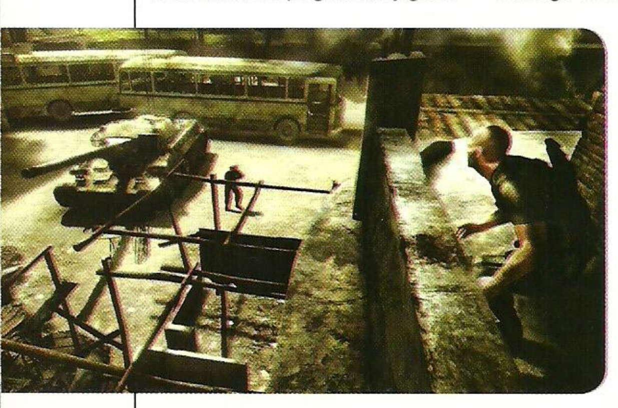


Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent



Produção: Ubisoft Montreal
Distribuição: Ubisoft
Lançamento: Setembro de 2006

O novo episódio da série *Splinter Cell* já começa com Sam Fisher, o protagonista dos jogos anteriores, passando por maus bocados: ele foi parar atrás das grades. Embora sua prisão esteja aparentemente ligada à morte de sua filha Sarah, os verdadeiros fatos só serão revelados com o progresso do jogador. Naturalmente, sua primeira missão será fugir da cadeia, com o auxílio de um amigo do cárcere, que terá um importante papel ao longo do jogo. Desta vez, Fisher estará sozinho, sem a ajuda da agência de segurança Third Echelon, para a qual ele trabalhava. Desprovido de dispositivos de espionagem, o agente deverá usar sua astúcia e experiência adquirida ao longo de sua carreira para sair do presídio e investigar uma nova ameaça terrorista. Ao infiltrar-se na base do inimigo, Fisher manterá contato com uma nova agência de segurança enquanto mascara sua verdadeira identidade e se passa por um terrorista. Sendo assim, o jogador deverá realizar tarefas para ambos os lados, mas tentando equilibrar os atos para que sua identidade não seja descoberta entre os terroristas e, ao mesmo tempo, não ponha a sociedade em risco. Caberá a você decidir certos dilemas, que mudarão completamente o rumo da missão de Fisher, culminando em diversos finais diferentes. *Splinter Cell: Double Agent* utilizará uma versão aprimorada do motor gráfico dos jogos anteriores, portanto espere por gráficos que façam jus ao poderoso hardware do GameCube. Se você curtiu os modos multiplayer de *Pandora Tomorrow* e *Chaos Theory*, aguarde por surpresas em *Double Agent*.



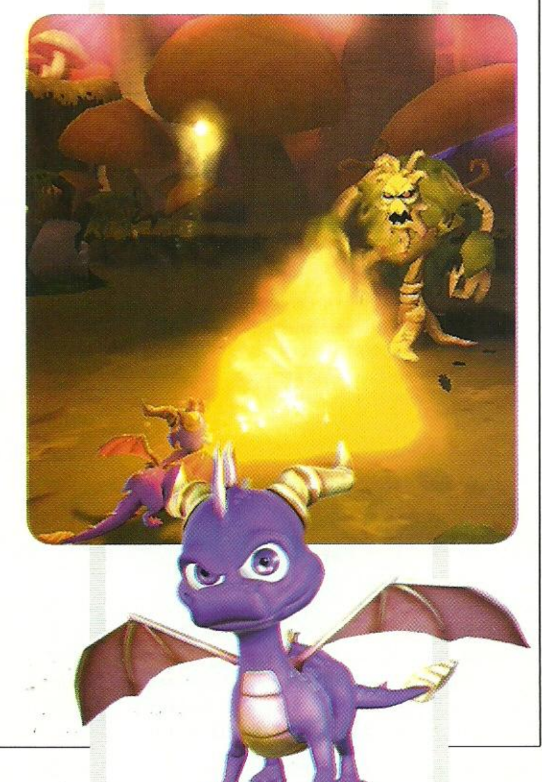
Sam Fisher, sem bugigangas, começa na cadeia e termina, às vezes literalmente, em cima do muro entre o bem e o mal.

The Legend of Spyro: A New Beginning

Criado por libélulas? Podíamos apostar que Spyro era filho de motoqueiros.

Produção: Krome Studios
Distribuição: Vivendi Universal
Lançamento: Outubro de 2006

Os anos se passaram e a franquia *Spyro* foi aos poucos caindo no esquecimento.
Porém, se depender da Vivendi e da Krome Studios, a série do dragãozinho roxo voltará com força total em *The Legend of Spyro: A New Beginning*, como o próprio nome sugere. Quando Spyro ainda nem havia saído do ovo, uma família de libélulas o adotara e o criara como se fosse um filhote. Ainda que diferente de seus pais, Spyro acreditava que também era uma libélula e, aos poucos, começa a perceber que na verdade é uma criatura mágica com poderes especiais. O jogador acompanha essa evolução durante o jogo, na primeira grande jornada do personagem. Não se engane: apesar da aparência fofa de Spyro, a Vivendi decidiu torná-lo uma verdadeira máquina de guerra em *A New Beginning*, dando ao jogo mais enfoque na ação e menos nos elementos de plataforma. Nosso protagonista é dotado das forças da terra, do gelo, do fogo e da eletricidade, poderes distintos entre si e úteis para diferentes situações. A baforada de eletricidade, por exemplo, é eficaz nos ataques aos inimigos a longa distância, mas não tão eficiente quanto o poder da terra nos golpes de curta distância. Além disso, antes de atacar um oponente, deve-se levar em conta a natureza do mesmo e atacar com um poder oposto, como gelo e fogo ou terra e eletricidade. Além das baforadas, Spyro poderá dar patadas com suas garras, arremessar seus inimigos para o alto com seus chifres e terminar o combo com golpes aéreos. Para facilitar a realização de combos, o jogo trabalha com a câmera lenta nos momentos cruciais da ação. Os poderes de Spyro poderão ser aprimorados com jóias, que aumentam consideravelmente o dano causado nos inimigos. Tais mudanças prometem dar à série o valor que ela merece e o GameCube parece ser a plataforma ideal para o retorno triunfante de Spyro.



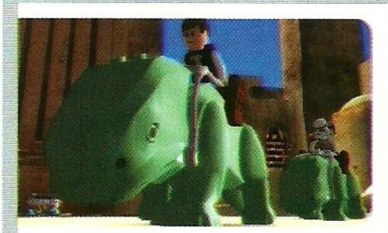




Baten Kaitos Origins

Produção: Monolith Software
Distribuição: Namco
Lançamento: Setembro de 2006

A merecida continuação de *Baten Kaitos* será uma prequel, isto é, tratará de eventos que antecedem aos acontecidos no primeiro jogo. Apesar de trazer novos protagonistas, personagens memoráveis do primeiro jogo também farão parte da história de *Origins*, como Savina, aqui ainda criança. Tal como no original, você controlará um espírito, que possui uma estreita relação com o protagonista, Saji. As batalhas novamente serão baseadas nas cartas Magnus, porém apresentando uma menor complexidade, o que as tornam mais amigáveis aos novatos.



LEGO Star Wars II: The Original Trilogy

Produção: Traveller´s Tales
Distribuição: LucasArts
Lançamento: Setembro de 2006

A continuação de um dos jogos de maior sucesso do ano passado abrangerá os filmes *Uma Nova Esperança*, *O Império Contra-ataca* e *O Retorno de Jedi*, que compõe a trilogia original de *Star Wars*. A jogabilidade será muito próxima ao primeiro jogo: fases que mesclam ação e plataforma, itens que pipocam para todos os lados e dezenas de personagens jogáveis. A Traveller´s Tales promete muito mais liberdade na direção de veículos e, inclusive, fases que recriam os momentos mais memoráveis da trilogia.



Monster House

Produção: THQ
Distribuição: THQ
Lançamento: Julho de 2006

Monster House é a adaptação do longa de animação *A Casa Monstro*, que estréia no Brasil em setembro. No jogo, os três garotos Jenny, DJ e Chowder são engolidos por uma casa mal-assombrada e precisam encontrar um meio de sair. É como um survival horror para crianças, com ambientes escuros, puzzles e uma porção de ação. Além de uma arma de brinquedo que atira jatos de água, cada um dos garotos possuirá uma lanterna e uma arma secundária, que os ajudará a derrotar os objetos vivos da casa, que estão sempre os perseguindo.



The Legend of Zelda: Twilight Princess

Produção: Nintendo
Distribuição: Nintendo
Lançamento: Final de 2006

Como se não bastasse essa enxurrada de jogos, o GameCube ainda receberá neste ano nada menos que um dos mais esperados jogos de todos os tempos: *The Legend of Zelda: Twilight Princess*. Você já deve ter visto os detalhes da Goron Mines na página 42, certo?



Nicktoons: Battle for Volcano Island

Produção: Blue Tongue
Distribuição: THQ
Lançamento: Outubro de 2006

Nicktoons: Battle for Volcano Island será a continuação do jogo de ação *Nicktoon Unite!* Até quatro jogadores poderão participar da aventura, controlando um dos mais de 10 personagens dos populares desenhos animados da Nickelodeon, como Bob Esponja, Danny Phantom, Jimmy Neutron e o garoto Timmy Turner, de *Os Padrinhos Mágicos*. Além de combates, o jogo trará dezenas de puzzles que necessitarão da cooperação entre os jogadores para serem completados.



Tomb Raider: Legend

Produção: Crystal Dynamic
Distribuição: Eidos Interactive
Lançamento: Final de 2006

O jogo que marcou o renascimento de Lara Croft chegará ao GameCube em breve, marcando também o debute da musa dos games em um console Nintendo. Graficamente, o jogo será um colírio para os olhos e aproveitará o hardware do pequeno notável ao máximo. Esqueça todos os episódios anteriores da série: tudo foi feito a partir do zero em *Legend*, garantindo uma nova jogabilidade, novos movimentos à Lara, puzzles inteligentes e uma ação muito mais fluida. NW

The Grim Adventures of Billy & Mandy

Produção: Midway Games
Distribuição: Midway Games
Lançamento: Novembro de 2006



Baseado no desenho *As Terríveis Aventuras de Billy e Mandy*, exibido no Brasil pelo Cartoon Network, o jogo traz a já conhecida fórmula de lutas em arenas abertas em 3D, nas quais o jogador pode se movimentar livremente e usar objetos do cenário para atacar seus inimigos. Até quatro jogadores poderão se enfrentar em oito arenas. Destaque para o modo de jogo cooperativo, que oferece mais de 40 missões a serem cumpridas, resultando em novos personagens e armas para os combates.



GameCube

X-Men: The Official Game

Na tela de opção do Cerebro Files, entre com as seguintes seqüências:

Missões do Homem-de-Gelo (Iceman): pressione rapidamente →, →, ←, ←, ↓, ↑, ↓, ↑ e Start.
Missões do Noturno (Nightcrawler): pressione rapidamente ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, → e Start.
Missões do Wolverine: pressione rapidamente ↓, ↓, ↑, ↑, →, ←, →, ← e Start.

Missões extras
Cada missão tem três atos que podem ser habilitados com cada um dos heróis. Complete os três atos de cada herói para habilitar todas as novas fases na Sala do Perigo.

Roupas bônus
Consiga todos os Weapon X Files com um determinado personagem para habilitar sua street costume. Colete todos os Sentinel Techs para habilitar as roupas que os mutantes usam nos quadrinhos (comic costumes).

Teen Titans
Arte conceitual
Colete o Larry The Titan que aparece escondido em cada fase para habilitar a galeria de artes conceituais que aparecerá no menu de extras cheio de desenhos dos pequenos heróis.

Arenas
Complete as seguintes fases do jogo para habilitar arenas que estarão disponíveis no modo para dois jogadores.
Arena City Cathedral: complete a fase City Night Showdown.
Arena Larry's World: complete a fase Danger Yard.
Arena Mad Mansion: complete a primeira parte da fase Jail of Horror.
Arena Mumbo's Big Top: complete a segunda parte da fase Magic Mayhem.
Arena Raven's Mirror: complete a fase Thriller Driller.
Arena Sky Needle: complete a fase Titan Tower.
Arena Slade's Lair: complete a fase Final Clash.
Arena The Hive: complete a fase Hive Academy.
Arena Titan Tower: complete a fase Slade Ambush.

Personagens bônus
Complete as seguintes fases para habilitar mais personagens para o modo Master of Games.
Personagem Beast Boy 1: complete a fase Thriller Driller.
Personagem Beast Boy 2: complete a segunda parte da fase Magic Mayhem.
Personagem Blackfire: complete a fase City Night Showdown.
Personagem Blocker: complete a fase Urban Chaos.
Personagem Bumble Bee: complete a primeira parte da fase Magic Mayhem.
Personagem Bunnyguard: complete a primeira parte da fase Magic Mayhem.
Personagem Cinderblock: complete a fase City Night Showdown.
Personagem Control Freak: complete a fase Dock Duel.
Personagem Cyclone: complete a fase Hive Academy.
Personagem Dr. Light: complete a segunda parte da fase Jail of Horror.
Personagem Fang: complete a primeira parte da fase Jail of Horror.
Personagem Gizmo: complete a primeira parte da fase Hive Academy.
Personagem Hive Soldier: complete a fase Titan Tower.
Personagem Hotspot: complete a segunda parte da fase Jail of Horror.
Personagem Jinx: complete a fase Hive Academy.
Personagem Mad Mod: complete a fase City Night Showdown.
Personagem Mammoth: complete a fase Hive Academy.
Personagem Mumbo Jumbo: complete a segunda parte da fase Magic Mayhem.
Personagem Plasmus: complete a segunda parte da fase Jail of Horror.
Personagem Plasmus Kid: complete a primeira parte da fase Jail of Horror.
Personagem Red Raven: complete a segunda parte da fase Jail of Horror.
Personagem Red X: complete a segunda parte da fase Magic Mayhem.
Personagem Robin the Apprentice: complete a fase Final Clash.
Personagem Slade: complete a fase Final Clash.
Personagem Slade Minion: complete a fase Danger Yard.
Personagem Speedy: complete a fase Slade Ambush.
Personagem Tempest: complete a fase An Old Foe.
Personagem Terra: complete a fase Dock Duel.
Personagem Trigon: complete a fase Slade Ambush.
Personagem White Raven: complete a fase Power Plant.
Personagem Wildebeest: complete a fase City Night Showdown.

Naruto: Clash Of Ninja 2

Sakura com cabelos compridos: Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor em cima de Sakura e pressione X para jogar usando sua roupa normal. Coloque o cursor sobre ela e pressione Z para poder jogar com cabelos compridos e uma roupa alternativa.



Roupa nova da Mizuki
Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor em cima de Mizuki e pressione X para jogar usando a roupa normal. Se você pressionar Z, jogará com uma roupa alternativa.

Haku sem máscara
Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Haku e pressione X para jogar sem a sua máscara. Se você o selecionar com o botão Z, além de jogar sem a máscara, ele vestirá uma roupa alternativa.

Batalha automática
Complete o modo Story para habilitar o modo de batalha entre dois personagens controlados pelo computador. Entretanto, este modo precisa ser comprado no Anko's shop.

Luta de times
Consiga a melhor pontuação no modo Time Attack para habilitar o Team Battle. Você precisa comprá-lo no Anko's shop.



Modo Sombra
Consiga a melhor pontuação no modo Time Attack para habilitar o modo Shadow, no qual você luta com a sombra dos personagens. Compre esta opção no Anko's shop.

Mais dificuldade
Termine o modo Survival conquistando o primeiro lugar para habilitar mais um nível de dificuldade. Compre a nova opção no Anko's shop.

Maior dano
Termine o modo Time Attack em primeiro lugar para poder habilitar no Anko's shop a opção que aumenta os danos provocados nos inimigos.

Menu Omake
Complete os primeiros vinte episódios do modo Story para habilitar o menu Omake. Esta opção mostra o status dos personagens e do jogo. Está disponível para compra no Omake shop.

Perfil dos lutadores
Termine o jogo com qualquer personagem para disponibilizar a compra do seu perfil completo no Anko's shop.

Som dos personagens
Toda vez que você terminar o jogo com um determinado personagem, seus sons ficam disponíveis para compra no Anko's shop.

Batalhas bônus
Complete os primeiros vinte episódios do modo Story para habilitar um novo episódio que estará disponível no Anko's shop.

Completando o episódio bônus que você comprou, habilitará mais um episódio para compra. Há um total de dez capítulos extras no game.

Trilha sonora
Compre todos os bônus no modo Story para habilitar uma opção extra que permitirá ouvir todas as músicas do game.

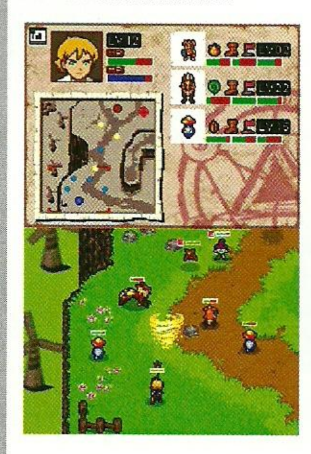
Combo de Neji
Para realizar o combo de Neji, durante as lutas, pressione ↓, B, B, →, →, B, B, A, B, B, B e X.

Combo do Rock Lee
Selecione Rock Lee e lute contra Gaara. Abra o primeiro link e logo utilize o especial pressionando X. Ele realizará um combo antes de pegar Gaara pelas faixas que ele veste, como ele fez no desenho. Se precisar, pressione, aleatoriamente, B, A ou X para realizar outros golpes no meio do combo.

Nintendo DS

Lost Magic

Game extra
Termine o jogo e salve. Carregue o mesmo jogo para iniciar um novo game no qual você poderá utilizar todos os itens adquiridos no jogo anterior, jogar todas as fases e continuar no mesmo level. O jogo, entretanto, também estará mais difícil.



Jogue como os chefes
Derrote todos os chefes no modo Single Player para poder habilitá-los e jogar com eles no modo Free.

História malvada
Escolha ficar com Wanda quando você puder optar, na Diva Of Twilight. Depois que você derrotar o White Bishop, poderá jogar a Evil Story do game.

História boazinha
Escolha desistir de Wanda quando você puder optar, na Diva Of Twilight. Depois que você derrotar o White Bishop, poderá jogar a Good Story do game.

Mr. Driller: Drill Spirits



Fase infinita
Para poder jogar a fase sem fim chamada Endless Tokyo Dristone Driller, você precisa terminar o modo Dristone Driller.

Fase do outro mundo
Habilite todos os Drillers ao completar todas as fases no modo Mission para que a fase Outer Space seja habilitada para você jogar.

Fase do Pólo Sul
Complete todas as fases do game com exceção da missão Outer Space para habilitar a fase South Pole.

Jogue como Puchi
Para poder jogar com o personagem Puchi, complete a fase Japan no modo Mission Driller. Assim que completar a fase, o personagem estará disponível.

Jogue como Usagi
Primeiro, habilite todos os personagens. Depois disso, complete a fase 2000m Moon novamente jogando com Ataru. Um coelho preto, que é o próprio Usagi, aparecerá no topo da tela. Complete o estágio para poder escolher Usagi, que estará posicionado no meio dos personagens na tela de seleção.

Espelho
Complete todas as fases e depois vá às fases A até J, no modo Time Attack, para poder habilitar o modo Mirror Time Attack.

Insígnia Driller
Complete uma missão no modo Driller sem utilizar nenhum item e sem perder nenhuma vida para receber a insígnia Driller do game. Todas as fases lhe garantem uma, exceto a Outer Space.

Modificar tela de título
Para conseguir habilitar uma tela de título alternativa, é muito simples. Uma flor aparecerá na tela cada vez que você completar uma fase. Uma sétima flor aparecerá assim que você completar todas as seis fases. Saiba quais fases devem ser completadas:

Fase Earth no modo Mission Driller.
Fase Moon no modo Mission Driller.
Fase Japan no modo Time Attack Driller.
Fase Reverse Japan no modo Time Attack Driller.
Todas as fases no modo Dristone Driller.
Todas as fases do modo Pressure Driller.

GBA

Tales Of Phantasia

Bônus do jogo
Complete o jogo para conseguir habilitar o modo New Game+, que permite a você jogar novamente com todos os itens e toda a experiência que você adquiriu anteriormente. Terminar o game também habilita o minigame Let's Go Arche, músicas adicionais no modo Sound e uma tela de título diferente.

Experiência Fácil
Vá para a Ymir Forest e lá procure lutas contra inimigos para ganhar muita experiência. Quando você estiver com a vida baixa, pegue Arche, saia da floresta, volte e deixe Arche. Você estará com a vida completamente restaurada. Repita o processo até atingir o nível desejado. Entretanto, Arche não terá experiência igual a sua.

Curious George

Senhas das fases
Para poder jogar as fases sem muito trabalho, basta inserir as seguintes senhas no menu de opções:
Fase 2: TNTGDBHNQ.
Fase 3: TNTDBHBQ.
Fase 6: PSTDHHSS.
Fase 8: TNSDBHAG. NW



Picto-Chat



Os anos passaram rápido e já estamos comemorando 10 anos do Nintendo 64, a plataforma que levou Mario, Link e outros heróis da Nintendo a desbravarem o universo 3D.

Fabão: Dez anos... E parece que foi ontem que fiquei alucinado ao ver *Super Mario 64* pela primeira vez! Quantas lembranças esse console traz...

Farah: Pois é, dez anos... Acho que tô ficando velho.

Testa: Nossa, tudo isso. Eu me lembro que fiquei assustado com o novo visual do Mario. As diferenças para *Super Mario World* foram incontáveis. O tempo passou rápido!

Fabão: E olha que o N64 veio antes da Nintendo World nº0!

Sampaio: Eu lembro que um dos jogos que mais me marcou no começo da era do N64 foi *Blast Corps*. Aquele jogo era impactante, explosivo e difícil pacas!

Fabão: Uma obra da Rare! Impagável jogar a fase final na Lua com gravidade alterada.

Farah: Rare, o berço dos clássicos no N64...

Testa: *Blast Corps*? Joguei demais, até que, no quinto dia, tive que tomar banho e almoçar. ;)

Fabão: Quando comprei o meu N64, logo em seguida, peguei *Killer Instinct Gold*. Não descansei enquanto não fiz combos de 80 hits com todos os lutadores!

Testa: Ah, eu era fera em *KI Gold* - levei todos os combos de 80 hits. Hehehe...

Farah: Comigo aconteceu algo parecido: comprei meu N64 com *Mortal Kombat 4*. E não parei até descobrir todos os Fatalities.

Sampaio: O N64 foi um dos consoles que expandiu a idéia de jogos contínuos, que não acabavam nunca, oferecendo sempre algum desafio ao jogador, mesmo após o jogo ter sido finalizado.

Testa: Melhor que isso foi *Perfect Dark*. Todo mundo esperava uma "continuação" de Goldeneye, daí veio *Perfect Dark* usando o Expansion Pak e texturas bonitonas!

Farah: Alguém disse *Turok*?

Fabão: E vocês se lembram da diferença que foi passar do universo 2D para os mundos poligonais? Como foi a transição do direcional em cruz para a alavanca analógica? Foram mudanças de paradigma que o Nintendo 64 nos trouxe. E o mundo nunca mais foi o mesmo.

Sampaio: Pois é. O Nintendo 64 foi o ponto de partida para diversas tecnologias que hoje são indispensáveis nos games, como a vibração dos controllers, o microfone e a alavanca analógica.

Testa: Além da jogatina para múltiplos jogadores, né? *Mario Party* era impagável. A família agradece!

Fabão: Era e ainda é. *Mario Party* foi um presente do Nintendo 64 que continua forte até hoje...

Farah: Claro que, com o advento do universo 3D, algumas franquias não se saíram muito bem.

Fabão: Me lembrei de *Star Fox 64*, que não agüentei esperar e comprei logo a versão japonesa. Foi o primeiro game a usar o recurso de vibração e vinha com o acessório numa caixona bem bacana.

Sampaio: *Star Fox 64* era maravilhoso! Rotas alternativas, chefes enormes, dezenas (ou centenas?) de inimigos na tela e o Rumble Pak!

Farah: Eu diria que o N64 foi o console a consagrar a maior lista de acessórios. Nunca vou esquecer a festa que foi quando eu passei meu Pikachu do Game Boy para *Pokémon Stadium*.

Testa: Outro jogo marcante para mim foi *Resident Evil 2*! Sem loading, e com vídeos.

Farah: Clássico da Capcom, espremido até o talo em um cartucho de 512 MB!

Sampaio: A prova de que o N64 também agradava aos mais velhos!

Testa: Tá certo que os vídeos não eram lá essas coisas, mas foi muito bom ver que era possível.

Sampaio: Além da Rare, muitas empresas tiveram seu auge no N64. A falida Acclaim, de *Turok*, *Extreme G* e *Shadowman*... Até minha avó gostava de me ver jogando *Zelda*.

Fabão: Sim, o Zelda, aquele elfinho de roupa verde... Assim como a *Metroid*, aquela ciborgue que caça aliens.

Testa: A Nintendo é boa em confundir nomes também. Lembram do Ultra 64? E o Dolphin?

Farah: Confesso que Ultra é um nome bem mais forte. Mas no final das contas, o nome não Wiimporta.

Fabão: O console não seria tão forte com o nome "Project Reality". A Nintendo sabe escolher nomes marcantes!

Farah: Pô, Fabão, tinha que ser você mesmo para desenterrar essa! Eu só tinha 11 anos, não tinha como lembrar de tudo isso!

Sampaio: Estou contigo nessa, Farah. Mas eu devia ser mais novo ainda!

Testa: Depois de me sentir o vovô do Picto-chat, vou dizer logo: o que importa é a tradição e o legado que a Nintendo emprega em seus consoles! Viva o Nintendo Sixty- fooooooooooouuuuuuuurrrrrrrrr. NW

É NESTA PARTE
QUE VOCÊ
VAI PARA
UM LUGAR
MELHOR.



NINTENDO DS



Televendas
19 3242-0541

Compre também pelo SITE
www.diskgames.com.br

Consoles, Acessórios e Jogos - Assistência Técnica - Card Games - Locação de Jogos

Av. Alberto Sarmento, 725 - Castelo - Campinas - SP